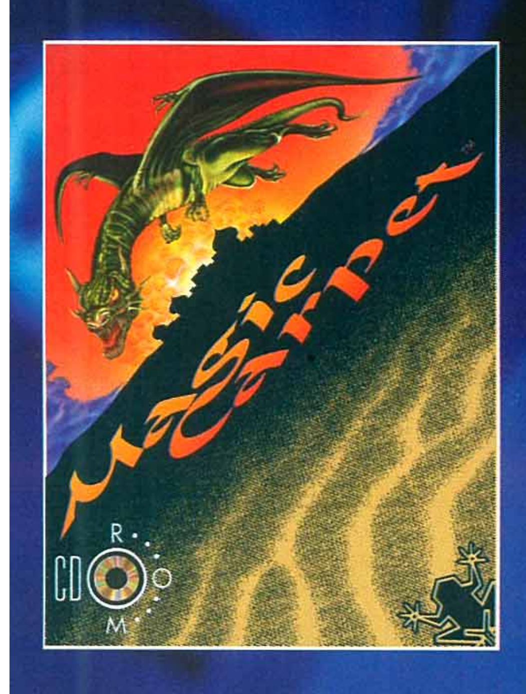
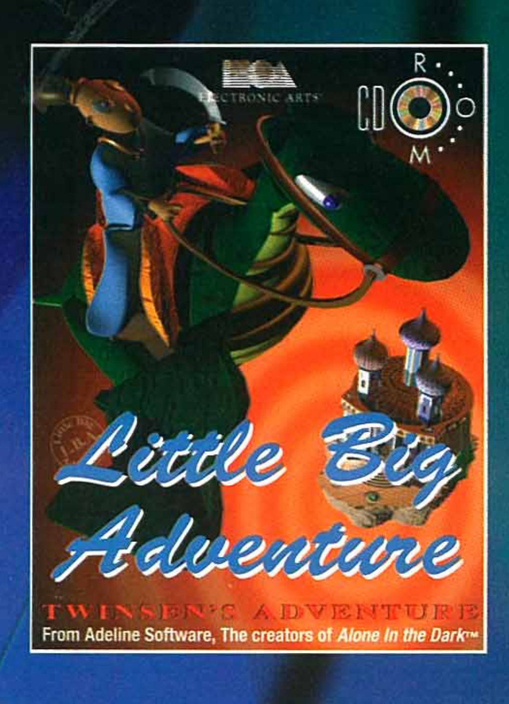


Número 80
275 ptas
MICRO Manía
Sólo para adictos
INFORME
Performa
de Apple
Espectáculo para todos los públicos
HOBBY PRESS
8 426239 020015 00080
TRANSPORT TYCOON
Cómo lograr que tus negocios vayan sobre ruedas
FANTASÍA Y AVENTURA EN CD-ROM
Elige los mejores del 94
REPORTAJE
UN AÑO EN JUEGO
REPORTAJE
DREAMWEB
¡CON MAPAS DE TODAS LAS ZONAS!
Guía para llegar al final
KYRANDIA 3
Un loco en busca de venganza
ECSTATICA
Una solución redonda
DRAGON LORE
El universo mágico de Cryo

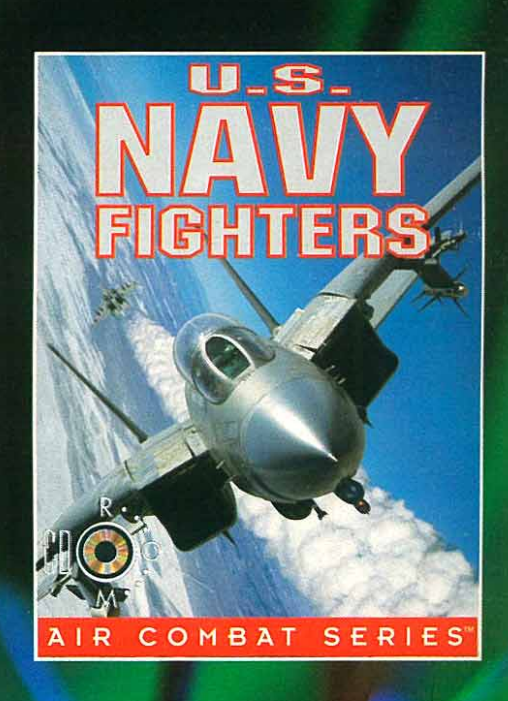
electronic arts

& drosoft

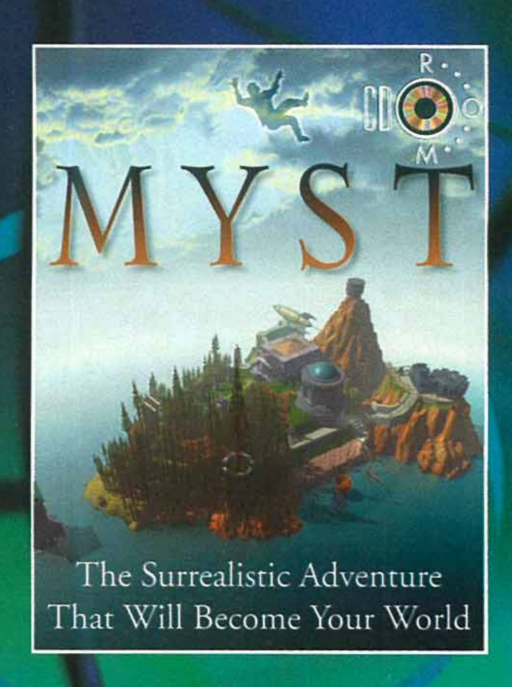


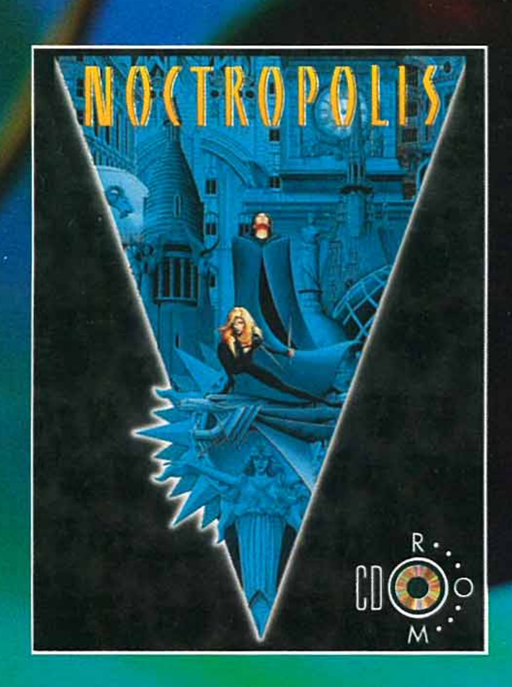


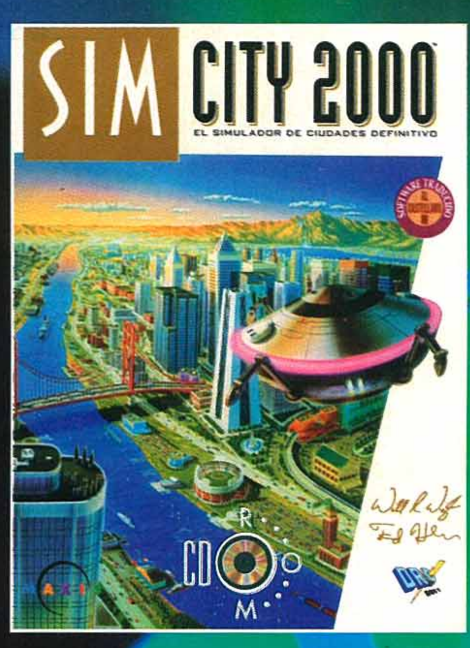




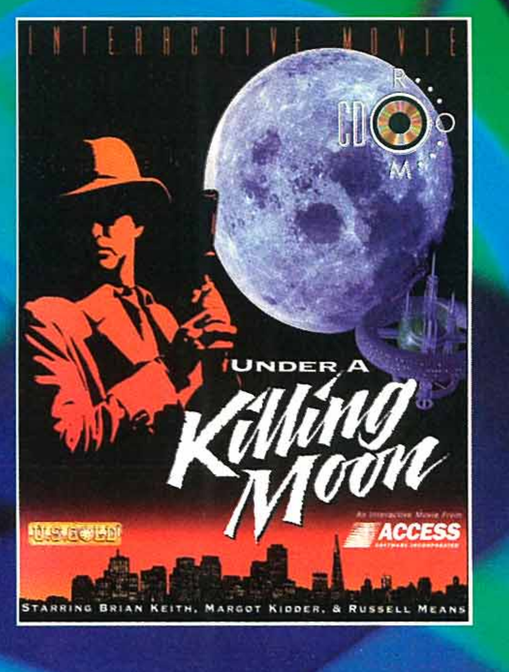






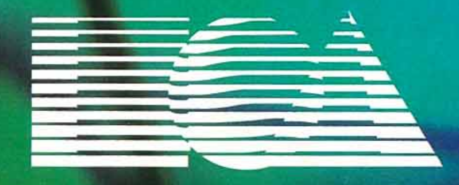






es

ea en españa



Moratín, 52, 4° dcha. 28014 Madrid Tel: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40.
TELÉFONO SERVICIO ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

Año XI. - Nº 80 - Enero 1995 - 275 ptas. (Incluido IVA)

SUMARIO

4 MEGAJUEGO
CREATURE SHOCK



Aunque el espacio es infinito..., no estamos solos. Existe algo que nos acecha y que pretende chuparnos la vida. «Creature Shock» es el programa causante de tanto caos, que, sin embargo, y gracias a la organización perfecta de Argonaut Software y Virgin, nos sumerge en el mundo de los arcades de acción. No estamos solos, afortunadamente contamos con «Creature Shock».

11 MACINTOSH PERFORMA



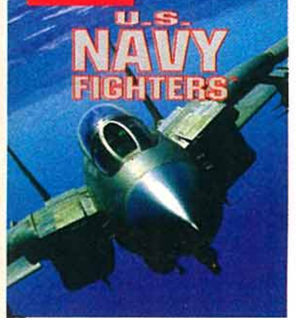
Macintosh ha lanzado el primer ordenador multimedia para toda la familia. Es un ordenador, es un vídeo, es una televisión, es un reproductor de CDs de audio y de CD-ROM. En definitiva, es el Macintosh Performa. En otras palabras, la revolución de la manzana multicolor.

50 PUNTO DE MIRA
DRAGON LORE



El dragón y sus seguidores han gobernado sus territorios desde hace siglos y ningún poder puede arrebatarles ese privilegio. Pero llegan tiempos difíciles y la sangre vuelve a manchar las espadas. Nosotros tenemos el deber de restablecer el orden.

21 PREVIEW
U.S. NAVY FIGHTER



A todos nos gustaría volar muy alto, pero las circunstancias nos lo impiden. Es decir, todos quisiéramos llegar a pilotar esos impresionantes y modernísimos cazas con que cuentan los ejércitos americano, francés o inglés, pero desgraciadamente no podemos. Bien porque hay que dar la talla, bien por que son enormemente caros, ese privilegio está reservado para unos pocos. Pues bien, gracias a «U.S. Navy Fighters» todos nos pondremos a los mandos de esas aeronaves y evolucionaremos por los cielos a ritmo vertiginoso. Electronic Arts nos concede ese inmenso privilegio.

56 DREAMWEB



La estabilidad del mundo es tan frágil que podríamos compararla con la delicadeza de una tela de araña. Y la Tela de Sueños es lo que mantiene el orden en «Dreamweb», pero está amenazada de muerte por siete siniestros sujetos, a los que les importa muy poco la destrucción de la civilización de ese universo. Gracias a este Patas Arriba pondremos nuestro grano de arena en esta historia de salvación.

28 REPORTAJE:
JUEGOS EDUCATIVOS



Cada día está más claro que el ordenador no sólo sirve para trabajar, o para que los mayores se diviertan jugando con el mismo. También existe mucho software de entretenimiento para los pequeños. Aquí tenéis una muestra, en forma de reportaje, de estos programas.

64 ECSTATICA

El brutal despliegue de "imaginación programática" que despide «Ecstatica» se concentra en sus formas elipsoidales. Y éstas, a su vez, se funden en su protagonista. Los rasgos de aventura se aumentan a cada paso de este programa y todo en el mismo nos lleva a un desafío continuo. Por medio de este Patas Arriba descubriréis todo lo que esconde esta maravilla del software de entretenimiento que la firma Psygnosis ha llevado hasta nuestros monitores.



Antes que nada ¡Feliz Navidad! Se nos va otro año y los Reyes Magos están a punto de llegar. ¡Que nos traigan muchos juegos! Tantos como los que os comentamos este mes en la revista. Nuestra portada es una tercera parte muy superior a las anteriores... «Kyrandia 3» es la venganza de Malcolm y un programa muy, muy especial. Y no podemos dejar en el tintero otros dos bombazos que, sin duda, abren 1995 con una nueva dimensión. Nos referimos a «Dragon Lore» y «Creature Shock», dos CD-ROMs de indiscutible calidad.

Una sorpresa más nos queda. En Micromanía os hemos preparado algo muy especial para celebrar la nueva película de Disney. Hemos entrevistado a la gente que ha hecho «The Lion King» y hemos añadido todo lo que os gustaría saber sobre un programa que ha resultado ser multiplataforma.

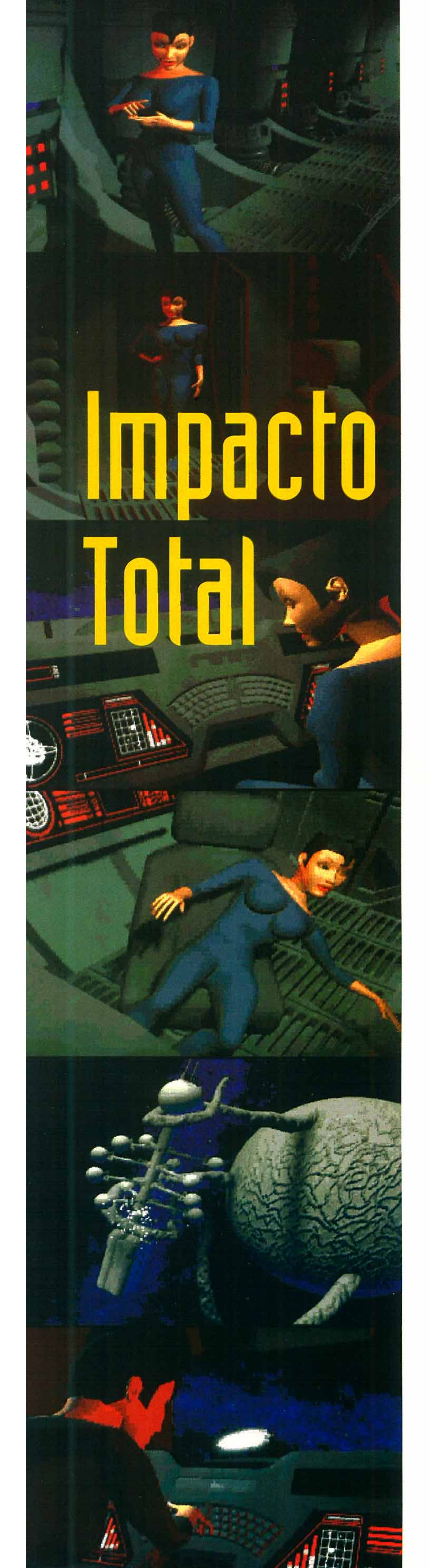
En esta revista también podréis encontrar información sobre los juegos más impactantes, es decir: «Iron Assault», «Armored Fist», «Noctropolis», «U.S. Navy Fighters», «DreamWeb» y «Ecstatica». El nuevo hardware es algo que a todos nos interesa mucho y por eso hemos dedicado un reportaje a una máquina nacida con clara vocación multimedia: el Macintosh Performa 630. Y, por último, no olvidéis dar un repaso a las páginas en las que os contamos cuales han sido a nuestro juicio los mejores juegos de este pasado 1994. ¡Que lo disfrutéis!

Edita HOBBY PRESS, S.A. **Presidente** María Andrino **Consejero Delegado** José I. Gómez-Centurión **Subdirectores Generales** Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director Domingo Gómez **Subdirectora** Cristina M. Fernández **Director de Arte** Jesús Caldeiro **Diseño y Autoedición** Carmen Santamaría, Pilar Cazorla (Ayudante) **Redactor Jefe** Javier de la Guardia
Jefes de Sección Francisco Delgado, Francisco J. Gutiérrez **Redacción** Oscar Santos, Margarita F. Montijano, Carmelo Sánchez, José C. Romero (Traducciones) **Secretaria de Redacción** Laura González
Directora Comercial María C. Perera **Coordinación de Producción** Lola Blanco **Departamento de Sistemas** Javier del Val
Fotógrafo Pablo Abollado **Corresponsales** Marshal Rosenthal (U.S.A.), Derek Dela Fuente (U.K.), Eva Hoogh (Alemania)
Colaboradores Enrique Ricart, Toni Verdú, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez, Antonio De Cárcer, Anselmo Trejo, Santiago Erice, Diego Gómez, Rafael Rueda, Juan J. Fernández, Antonio Dos Santos, José Dos Santos, José Cruz, Marc Steadman, Jesús Pérez, Javier Sánchez, Enrique Pérez, Pablo Fernández, Javier Rodríguez, Roberto Lorente
Redacción y Publicidad C/ De los Ciruelos, nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92
Imprime Altamira Ctra. Barcelona, Km.11,200 28022 Madrid Tel. 747 33 33 **Distribución y Suscripciones** HOBBY PRESS, S.A. Tel 654 81 99. S.S. de los Reyes. Madrid. **Transporte** Boyaca Tel 747 88 00
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por

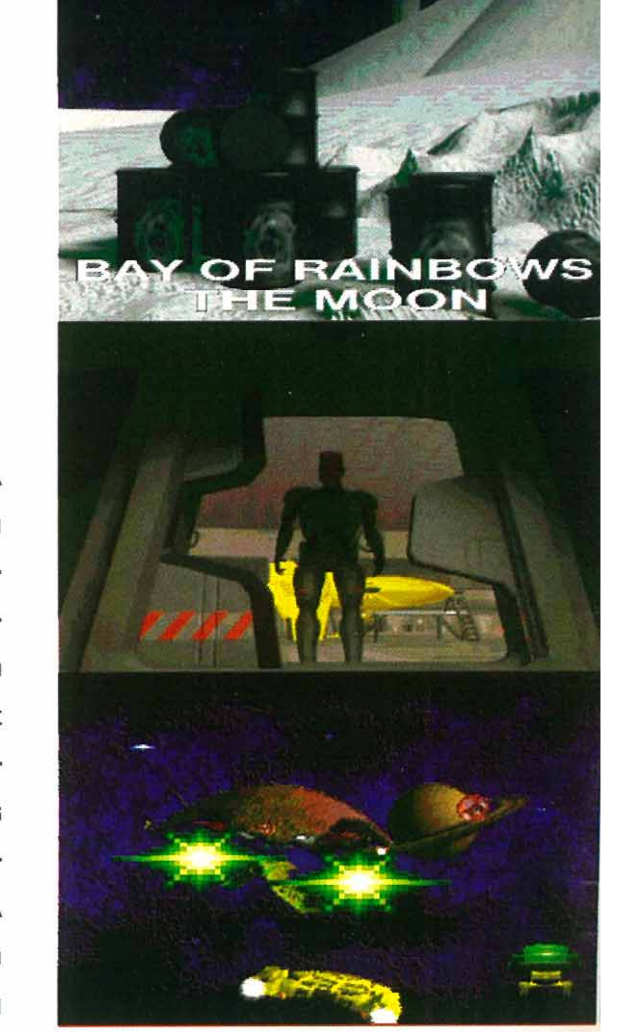




MEGA juego

Impacto Total

De las consolas al PC, Argonaut Software amplía sus horizontes en busca de nuevas experiencias en programación. Una compañía que ofrece una perspectiva distinta de entender el videojuego como entretenimiento, yendo más allá de cualquier sueño imposible. Olvidadlo todo. Dejad atrás todo lo que hayáis conocido hasta el momento, las más preciosistas aventuras, los arcades más trepidantes, los simuladores más realistas. Apartad de vuestra mente cualquier prejuicio, cualquier idea preconcebida de lo que ha sido, hasta hoy, el software. El paso ha sido dado y ya no hay marcha atrás. Entrad en una nueva dimensión de sensaciones, una experiencia inenarrable, un viaje iniciático al futuro. Entrad en «Creature Shock» y ya no querréis salir jamás del universo fantástico que Argonaut ha creado para un goce imposible. Esto sí es el futuro.







Todos las oscuras criaturas que viven en esta pesadilla espacial tienen un punto débil. El asunto es descubrirlo cuanto antes.



Aquí está el talón de Aquiles de esta bestia parda... Nos ha costado mucho, pero por fin ya es nuestro.

- **ARGONAUT/VIRGIN**
- Disponible: **PC CD-ROM**
- En preparación: **CD-i, ATARI JAGUAR, 3DO**
- **ARCADE**

Alguien dijo una vez que cuando aparece un verdadero genio en la humanidad, es fácil reconocerle por un hecho muy simple: todos los necios se conjuran contra él. Pero, ¿y si el genio no viene solo? ¿Qué ocurre cuando el talento es tan grande que se encuentra repartido entre varias personas? Entonces, también ocurre algo muy sencillo: forman un equipo de programación y se hacen llamar Argonaut Software. Así de fácil.

Tanto, como fácil hacen que parezca la programación, los muchachos de Argonaut, encabezados, por supuesto, por el siempre omnipresente Jez San. Y es que contemplar «Creature Shock» y pensar por qué razón no se hacen así todos los juegos, es uno.

Sin embargo, os podemos asegurar que el proceso de creación no ha sido sencillo. En absoluto. Poco a poco descubriréis por qué.

EN UN MUNDO DESCONOCIDO

Año 2123. Superpoblación en la Tierra. Única salida y destino: el espacio exterior. Donde nadie ha estado jamás. Una misión de exploración a las lunas de Saturno..., un inesperado visitante. Todo parecía marchar sobre ruedas en el viaje de la Amazon. Hasta cuatro años después de su partida, cuando, de repente, todo contacto se perdió. Una pequeña señal de emergencia, casi imperceptible, fue todo lo que se logró descubrir en una investigación posterior. ¿Qué había ocurrido con la Amazon?

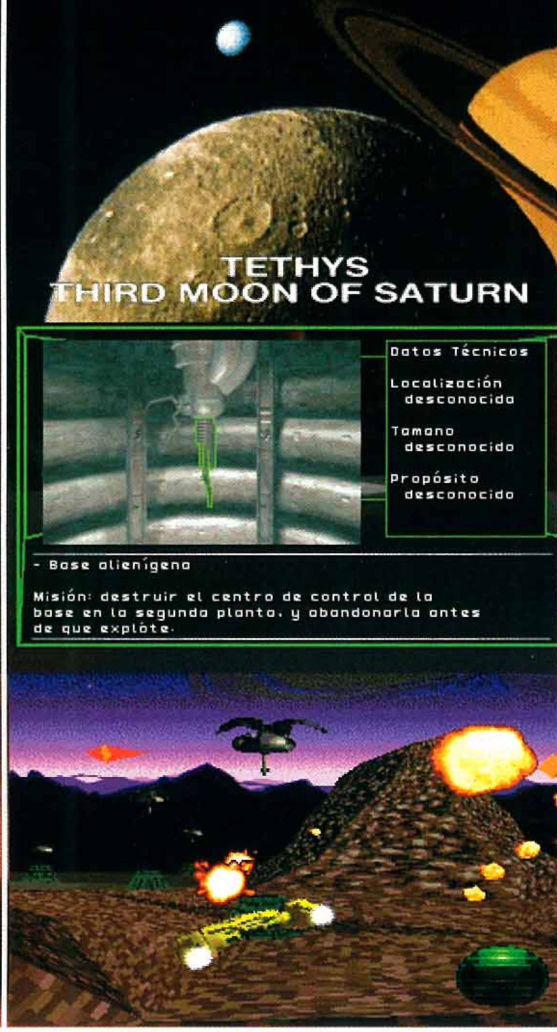
Así comienza lo que puede ser calificado como el juego más revolucionario, hasta hoy, de la historia. No, no nos hemos vuelto locos ni estamos exagerando. Es muy posible que hasta nos quedemos cortos. Y es que no se puede ver esto sin dejar la boca abierta manchando el suelo de baba. Es increíble, es sorprendente, es fantástico, es alucinante, es..., es indescriptible. Es otro mundo en videojuegos.

Las imágenes que podáis contemplar en estas páginas no sirven para hacerse una idea, siquiera aproximada, de lo que es realmente «Creature Shock». Ni de su calidad, sus animaciones de cine, sus gráficos geniales, su música, su jugabilidad... Pero, al menos, es algo que llevarse a la boca.

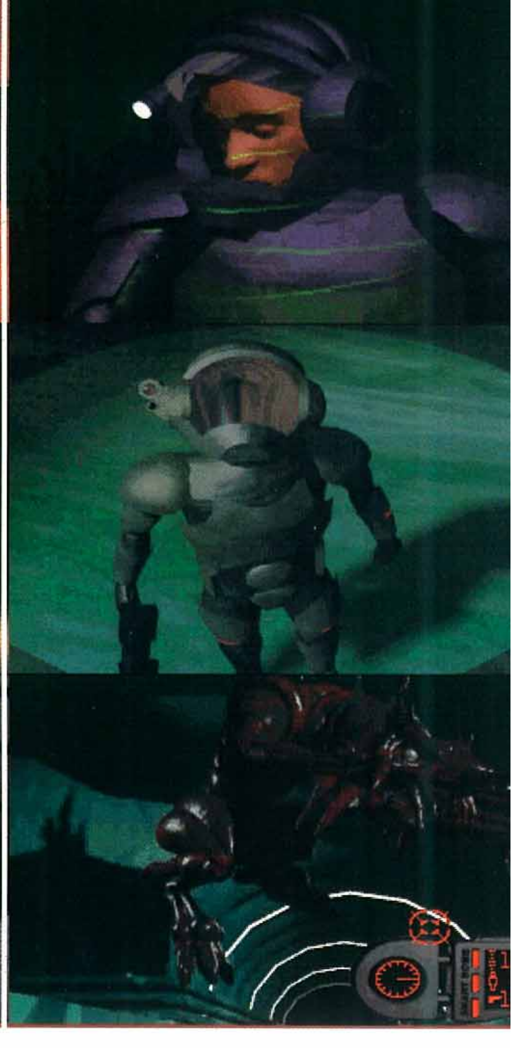
MÁS SENCILLO, IMPOSIBLE

Estructurado y diseñado casi como si fuera una película, uno de los puntos por los que más se ha preocupado Argonaut ha sido la jugabilidad de «Creature Shock» y la comodidad del interface de usuario. La perspectiva en primera persona









ATURE SHOCK



¿A quién os recuerdo "esto" que llena la pantalla? En efecto, las criaturas de Giger y de «Alien» se dan cita aquí.



La verdad es que merece la pena sufrir penalidades por el amor de esta mujer, a la que, para variar..., hay que rescatar.



La silueta de nuestro héroe es muy parecida a la de un musculoso actor que se deja ver por las últimas y más espectaculares películas.

que utiliza, obliga a limitar las acciones al movimiento de la nave o el protagonista –esto se entenderá más adelante–, y pulsar el botón de disparo o activar el escudo de defensa. Todo movimiento o acción se efectúa a través del ratón –sin opciones de joystick o teclado–. La exclusividad del sistema de manejo puede que os haga pensar que se limitan las alternativas, reduciendo así la facilidad en el control.

Nada más lejos de la verdad. En cuanto se juegan un par de partidas, uno se da cuenta de que es el método idóneo, sobre todo en los momentos en que un enorme monstruo se alce ante nosotros, y debamos mover con prontitud y precisión el puntero.

Esta sencillez de diseño, en lo relacionado con el entorno de usuario, coincide con la sencillez del desarrollo del juego, al menos en teoría. «Creature Shock» se divide en tres grandes áreas que nuestro protagonista deberá recorrer a pie, armado con un láser como única arma. La posibilidad de defenderse se limita a desviar parte de la energía de la pistola, para formar momentáneamente un escudo protector.

Entre las tres fases principales, la nave alienígena, la cúpula y la nave nodriza, se han incluido dos subfases –misión a Saturno y misión a Tethys– en las que montados en una nave espacial, tendremos que avanzar por distintos recorridos, evitando trampas y aniquilando enemigos.

Muy sencillo en su concepción, sí. Y quizá por esto, el resultado es también muy fácil de definir: «Creature Shock» es una obra maestra. Tan fácil como eso. Veamos por qué.

ARTE EN ESTADO PURO

«Creature Shock» no es un juego. No, no es un juego porque no hay nada que se le pueda comparar. Es más que una bocanada de aire fresco en el panorama del software. Es el camino a seguir para el futuro.

Gráficos 3D renderizados moviéndose a una velocidad pasmosa, siendo más grandes que toda una pantalla; modelados en 3D Studio y haciendo un uso extensivo de los 256 colores de la paleta VGA..., ¿qué es esto? ¿una película? No, es mucho mejor, es REAL. Tanto, que resulta inevitable el apartarse de la pantalla ante la embestida de un monstruo. No es exageración. Es cierto, ocurre así, es instintivo.

Ambientación claustrofóbica, genial, con una banda sonora que pone los pelos de punta y que, pese a todo, resulta imperceptible. Tal y como ocurre en una película de terror.

En un equipo medio –por ejemplo, un 486 con un lector de 150k/s– las animaciones transcurren de forma natural, sin apenas esperas en pantalla. Pero, por supuesto, con un CD de doble velocidad –incluso en un 386– es donde «Creature Shock» muestra toda su fuerza. La fuerza de un líder.

Su único defecto –rebuscando y escarbando, para encontrar algo que se le pueda achacar en contra–, que no es tal, es que la inteligencia de los enemigos no llega a un punto demasiado alto. Claro que, tampoco les hace falta, ya que para descubrir las secuencias que siguen todos y cada uno de los personajes, podemos estar varios días seguidos pegados a la pantalla, y aún no habríamos encontrado la solución a todos.

Hay que dar las gracias a todo Argonaut por haber diseñado esta auténtica joya del videojuego, algo que va a revolucionar el software de arriba a abajo. A los programadores, a los artistas gráficos, a los músicos, a los diseñadores, a los testeadores –un saludo especial a Julian Rignall, persona entendida donde los haya en esto de los juegos–.

«Creature Shock» es una experiencia que hay que vivir para creerla. Jamás habéis visto nada igual... Algún día, todos los juegos serán así. Gracias a Dios, serán así.

F.D.L.

97

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	98
ADICCIÓN	95
SONIDO	92
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	98

¿Qué se puede destacar de una obra maestra, de una joya como «Creature Shock»? Absolutamente todo.

Si alguien encuentra alguna cosa en este programa que no le agrade, que nos lo diga..., pero no le creeremos.

Acid House

¿Juega el canciller Kohl con ovejas renderizadas?

Las noticias que había recibido hasta ahora no eran dignas de crédito. Pero una información de primera mano me ha confirmado lo que me estaba temiendo: los fumadores en Estados Unidos se han convertido en marginados sociales. Como se sabe, los norteamericanos se mueven obedeciendo a impulsos dictados por la moda. La actual se ha cebado con el tabaco y, por ende, con aquellos a los que, después de una buena comida, o cualquier otra diversión, suelen poner la guinda al asunto con un cigarrillo. Claro que, también les ha dado por montar clubes de castidad, con sus camisetas y todo...

Lo malo de los Estados Unidos, y de lo que allí sucede, es que, indefectiblemente, acaba por recalar entre todos nosotros que, a fin de cuentas, no tenemos nada que ver. O eso creo. El caso es que, o se sigue la moda, o uno se convierte en un marginado, un ser venido a menos. En suma, un ciudadano de segunda.

Como en la Europa de las dos velocidades. Los noticiarios no han parado de informar que la cacareada unión europea lo único que conseguirá es convertir a algunos países de la CE en naciones de segunda fila, con deficiencias en economía e infraestructura, frente a los poderosos gigantes de siempre: Alemania, Francia, etc. Sí pero, ¿por qué? ¿Nuestros genes nos impiden producir como el resto de mortales de la vieja Europa? ¿El carácter latino nos obliga a decir "¡que inventen ellos!"? ¿Es la siesta una costumbre nociva para la salud? Algo ocurre...

Pero, si logramos superar las dificultades, e integramos plenamente en Europa..., ¿nos prohibirán fumar como en los EE.UU.? Y lo que es peor, ¿nos harán entrar en clubes de castidad? Es posible llegar a preguntarse si los grandes líderes europeos también se verán afectados por estas medidas. ¿Alguien se imagina a John Major, o a Helmut Kohl, encerrados en un servicio público, fumando a escondidas? No, por que ellos, por supuesto, no pertenecen a una nación de segunda fila.

Pese a todo, Europa, en general, no es más que un continente de segunda. Es fácil demostrarlo tanto a nivel puramente económico, como de la importancia que se nos da en el panorama del software mundial. Si hay que lanzar una máquina como 3DO, Sega Saturn, o el mismo PlayStation..., pues primero se saca en Estados Unidos o en Japón, y luego, un añito después nos endosan a los europeos. Porque somos un mercado de segunda. Al fin y al cabo, un continente siempre tiene el gobierno, y las oportunidades, que se merece. ¿O no?

Llegados a este punto, no tenemos más remedio que preguntarnos: ¿John Major y el canciller Kohl, al no ser ciudadanos de segunda, pueden disfrutar de estas máquinas antes que el resto de los mortales? Si lo hacen, ¿han de encerrarse en el cuarto de baño con su PlayStation? ¿Acaso juega el canciller Kohl con ovejas renderizadas, y nadie lo sabe?

Lo que tenga que ser, será. Pero nosotros, no lo veremos hasta dentro de un año. O un año y un día. Como una condena por nuestros pecados. El pecado de ser europeo y pertenecer a un país de segunda fila en un continente de segunda clase. Al menos, los telediarios han dicho que España ya puede exportar jamón de pata negra a los Estados Unidos. Aunque, quien sabe, quizá el amigo americano acaba comiendo un delicioso jabugo, encerrado en el cuarto de baño, y con una camiseta que rece: "yo no tomo grasas animales".

d.

NOTA DEL AUTOR:

LA MALDICIÓN DEL WONDERBRA

Se dice que la justicia poética existe. La mejor prueba la ha sufrido el que suscribe en sus carnes. Es imposible. No se puede luchar contra los elementos. O contra el wonderbra. Una maldición –la maldición del wonderbra, he de suponer– imposibilitó que esta humilde columna apareciese en el momento y lugar oportunos. O sea, en el número anterior. Si alguien acostumbra a leer las líneas notaría que cierto titular no concordaba con el texto subsiguiente, copia exacta del aparecido en el número 78 de la querida publicación que es Micromanía. Entonando el mea culpa, y abjurando de mentar ni una sola vez más al wonderbra, un servidor ruega al cielo para que, esta vez sí, todo aparezca tal y como debió ser en su día.

Por cierto, ¿le habría ocurrido algo parecido al canciller Kohl?

La aventura definitiva «Cyberia»

INTERPLAY
En preparación: **PC CD-ROM**



PC



PC

En el año 2027 se descubrió en las vastas llanuras heladas del norte de Asia la máquina definitiva de destrucción global. Desarrollada en secreto por expertos en nanotecnología y cibernética, el infernal artefacto, nombre en clave Cyberia, corre el peligro de caer en manos de los terroristas que dominan la sociedad a su antojo. Antiguamente, era un disuasor que mantuvo al mundo en paz. Hoy, puede significar el final de todo...

Esto es «Cyberia», la última producción de Interplay, únicamente para CD-ROM, que aparecerá a primeros de año en nuestro país. Integra acción, aventura y habilidad en un sólo juego. Pero lo más importante es que presentará en pantalla imágenes en alta resolución, con actores sintéticos como protagonistas. Actores diseñados a partir de la filmación de personajes reales, y aplicándose en las escenas de todo el programa técnicas cinematográficas.

El gigante quiere crecer BMG



Tras la noticia de los acuerdos por los que BMG entraba en el mercado del ocio electrónico, con compañías como Rocket Science y Crystal Dynamics, se extiende como la pólvora el rumor que apunta a una posible compra de Electronic Arts, el mayor productor mundial de software hoy en día, por parte del gigante de la música.

Las cifras de cientos y miles de millones de dólares andan de boca en boca, en virtud de esta posible absorción de una empresa mítica en el mundo del videojuego.

Mientras que nadie se sorprende de las intenciones de BMG de continuar su crecimiento en el sector, Electronic Arts, por su parte, niega categóricamente cualquier conversación o principio de acuerdo con aquella compañía, referido a una posibilidad de absorción o venta de la multinacional. E.A., afirma que ha recibido en más de una ocasión propuestas de fusión con ciertas compañías, en el pasado, pero siempre en una línea de cooperación, jamás en tono hostil. "Si alguien intenta realizar una apropiación, en un sentido hostil, de nuestra compañía, jamás tendrá éxito", son las palabras de los representantes de E.A.

Bandai y Apple se suben al tren del futuro «Pippin»

Puede que el nombre de «Pippin» os suene gracioso, y tal vez penséis que puede hacer referencia a temas que no tengan nada que ver con esta publicación. Sin embargo, Pippin es el nombre que Apple ha dado a un nuevo proyecto de consola multimedia, basado en procesadores RISC de 64 bits como los que se incorporan en ordenadores de la gama PowerPC. En concreto, el procesador que se especula que podrá montar Pippin es el PowerPC 603.

Pippin será una plataforma basada en CD-ROM (lectores de velocidad 4X), que Apple lanza con la idea de ofrecer una tecnología multimedia al gran público, a un precio asequible. Está previsto que muchos de los actuales títulos multimedia de Macintosh puedan funcionar, con ligeras modificaciones, en los sistemas Pippin.

Durante el transcurso de una conferencia celebrada en Tokio, Apple y Bandai anunciaron, además, que la compañía japonesa será el primer concesionario de licencia de Pippin, y que a finales de 1995 lanzará al mercado una consola, dirigida al mercado doméstico, y que se podrá conectar a un televisor convencional, que llevará el nombre de "Power Player".

CAPCOM: Acción salvaje





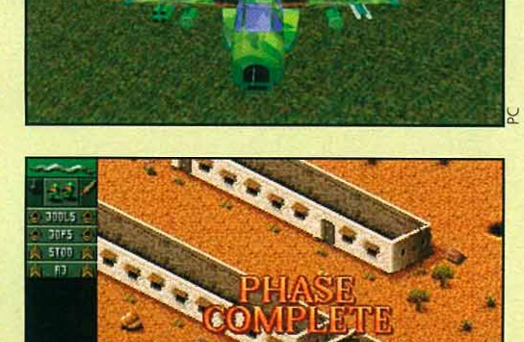
Capcom, sin duda una de las mejores compañías del mundo vinculadas al sector recreativo, ya tiene a punto sus dos últimos arcades que, en un breve plazo de tiempo, invadirán los salones para alegría de sus incondicionales.

La primera recreativa es un trepidante y super espectacular juego de acción, bautizado con el nombre de «Armored Warriors». La historia nos traslada al futuro, en una guerra cibernética protagonizada por gigantescos robots que, y esto si es nuevo, el mismo jugador puede rediseñar una y otra vez, ampliando su potencial con piezas y armamento robadas a los enemigos vencidos. Existen más de cien combinaciones posibles y diferentes. El modo multijugador, además, está también contemplado, pudiendo participar hasta tres jugadores al tiempo.

Pero quizá el más esperado sea el segundo juego: «Slam Masters II: Ring of Destruction», continuación de «Saturday Night Slam Masters» que, a su lado, parece una diversión para niños pequeños. Nuevos luchadores, más y mejores llaves y golpes, sonido y gráficos increíblemente mejorados..., «Slam Masters II» es todo un reto para los buenos aficionados a la lucha.

Ahora, sólo cabe preguntarse..., y las versiones domésticas, ¿para cuándo?

Se mire como se mire, es la guerra


PC

Virgin nos ha mostrado como serán dos de sus nuevos productos para el recién estrenado año 95. Dos juegos que están íntimamente relacionados con el tema bélico, aunque de forma muy distinta.

El primero de ellos es «KA 50 Hokum», un simulador basado en el temible helicóptero de combate ex-soviético, y que, aparte de un alto componente de realismo, contará con una jugabilidad extrema y un manejo nada complicado. El juego aparecerá, en principio, en formatos floppy y CD-ROM, y en versiones VGA y SVGA. La adicción, otro de sus puntos fuertes, parece garantizada.

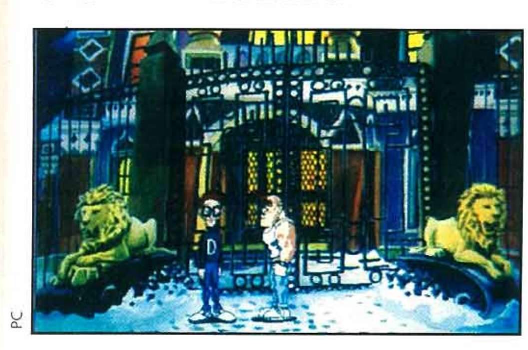
PC

El segundo juego es, quizá, uno de los más esperados y divertidos que podremos disfrutar este año, ya que se trata de, ni más ni menos, la continuación del increíblemente adictivo «Cannon Fodder».

«Cannon Fodder 2» ha modificado aspectos tan importantes como el enemigo. O deberíamos decir los enemigos, ya que en algunas fases nos enfrentaremos a las temibles fuerzas armadas árabes, otras a caballeros medievales e, incluso, existirán niveles en los que nuestros rivales serán, aunque suene un tanto raro, seres del espacio exterior.

Lo que desde luego nadie pone en duda, es la diversión que asegura «Cannon Fodder 2» y una superación de los chicos de Sensible Software en el diseño de juegos de tremendo atractivo y éxito.

Core asalta el palacio de invierno


PC


PC

Core Design ha desvelado dos de sus más inmediatos proyectos para el 95. «The Big Red Adventure» es el primero. Una aventura gráfica diseñada en un tono humorístico, y con un inconfundible estilo de "cartoon", que tiene lugar en una Rusia ex-soviética, dominada por las colas en los mercados, la ciudad de Lenintendo, los Super Marx Bros. y los McRomanovs.

Gráficos en SVGA, más de cincuenta personajes diferentes, cerca de un centenar de localizaciones y situaciones tan grotescas como divertidas son sus principales alicientes.

Por otro lado estará «The Scottish Open. Virtual Golf», un programa deportivo de sumo atractivo que aparecerá en versiones 32X, PC y Saturn. Permitirá hasta cuatro jugadores simultáneos, multitud de vistas de los campos en los que se podrá participar en competición y poseerá una calidad gráfica inigualable. Para que os hagáis una ligera idea, todas las versiones del juego se están desarrollando sobre estaciones Silicon Graphics.

El mejor beat'em up «FX Fighter»

■ARGONAUT SOFTWARE
■En preparación: **PC, SUPER NINTENDO**


PC


PC

El salto de Argonaut («Starwing», «Vortex», «Creature Shock») al PC parece haberse realizado de forma definitiva. Sin abandonar el mundo de las consolas, que tanto éxito les ha procurado, parece que los chicos que dirige Jez San ven a los compatibles como uno de los formatos con más futuro.

Y para consolas –Super Nintendo en concreto– y PC aparecerá en el 95 «FX Fighter», un juego que la prensa especializada, fuera de nuestras fronteras, ya califica como el mejor programa de lucha de todos los tiempos, superando a títulos como el recientemente aparecido en Japón, «Virtua Fighter» de Saturn.

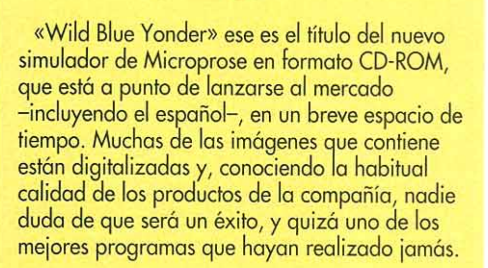
El cartucho de Super Nintendo incorporará, como es fácil deducir por el título del juego, el aclamado chip FX. Y se rumorea que para PC, existirá incluso una versión floppy.

«FX Fighter» ofrecerá unas sensacionales texturas en los luchadores, unos escenarios realmente sorprendentes, una velocidad pasmosa y un entorno 3D tan efectivo como realista. Un programa que, sin haber visto todavía la luz, puede convertirse en una de las estrellas de esta temporada.

«Mortal Kombat II» saldrá en CD-ROM

La noticia de la próxima aparición de la sensación jugable del año, «Mortal Kombat II», en el formato PC CD-ROM nos ha causado una grata sorpresa. De esta forma, Acclaim se estrenará en ese soporte, y esperamos que con buen pie, aunque ya sabemos que este juego está casado con la polémica por las imágenes sangrientas que contiene. De momento, no nos adelantemos a los acontecimientos y conformémonos con saber que «Mortal Kombat II» operará sobre procesadores 486 y presentará todo un repertorio de personajes digitalizados, con sus correspondientes llaves y golpes especiales, incluidos los polémicos "fatalities".

Acclaim tiene proyectado lanzar en CD-ROM títulos como «WWF Raw», «NFL Quarterback Club», «NBA Jam Tournament Edition» y «Batman Forever», junto con «Kids on Site», un título al que hacemos referencia en el reportaje sobre la presentación de Digital Pictures que publicamos en estas mismas páginas.



«Wild Blue Yonder» ese es el título del nuevo simulador de Microprose en formato CD-ROM, que está a punto de lanzarse al mercado –incluyendo el español–, en un breve espacio de tiempo. Muchas de las imágenes que contiene están digitalizadas y, conociendo la habitual calidad de los productos de la compañía, nadie duda de que será un éxito, y quizá uno de los mejores programas que hayan realizado jamás.

LucasArts anda dando los últimos toques a «Defender of the Empire», el primer disco de expansión para «TIE Fighter», en el que encontraremos piratas, traidores al imperio y hordas de rebeldes que habremos de eliminar con la misma habilidad que en el programa original. Contendrá en total dieciocho nuevas misiones, que incluirán nuevas animaciones y secuencias cinemáticas, y será lanzado en la primera mitad del 95.

Una de los títulos estrella para próximas temporadas, que Philips está preparando para CD-i será «The Crow». La última película de Brandon Lee aparecerá tanto en formato de Vídeo Digital, como tal film, como en juego. «The Crow», el programa, será desarrollado por una nueva compañía –Content Inc.– y aparecerá en el mercado, como muy pronto, en 1996.

Diciembre del 94 fue el mes elegido por Infogrames para la primera presentación de «Alone in the Dark 3» en sociedad. Los maleficios de los indios navajos traerán de cabeza, nuevamente, a un Edward Carnby que ya está acostumbrado a enfrentarse al horror y lo extraño. Como novedad, se ha incluido una opción de mapa, inexistente en las anteriores entregas de la serie. El mes que viene, más.

Indiana Jones vuelve. Tras encontrar el Arca de la Alianza, las Piedras Sankara y el Santo Grial, el héroe por excelencia de Lucas, se enfrenta al mayor reto de su vida en «Indiana Jones and his Desktop Adventures», un programa para Windows que contendrá multitud de pequeñas aventuras, sencillas de resolver, y que además poseerá un editor con el que el usuario podrá variar cada una de las historias, a su gusto.

La liga más millonaria del mundo, la italiana, está siendo adaptada por Dinamic Multimedia en un nuevo programa basado en la última versión de «PC Fútbol». Por supuesto, y como no podía ser de otra manera, el juego en cuestión llevará el nombre de «PC Calcio». Ahora, también Tassotti, Baggio y todas las estrellas del firmamento del fútbol transalpino estarán a nuestras disposición con los mejores equipos del mundo.

Psygnosis ya tiene casi listos todos sus proyectos para el 95. «Guilty», nombre definitivo de la segunda parte de «Innocent Until Caught» es el primero. Después aparecerán «Damocles», un CD-ROM que ofrecerá opción de juego con casco de R.V.; «Combat Air Patrol», un juego cuyo desarrollo ha llevado casi dos años y, por último «Darker», un shoot'em up de un estilo similar a «Doom» y cuyo lanzamiento se prevé para marzo.

ACCLAIM-DIGITAL PICTURES

Un matrimonio de cine

Desde hace ya bastante tiempo, venimos comentando que las industrias del cine, el videojuego y la música están cada vez más unidas. Un buen exponente de ello es una empresa como Digital Pictures. Esta firma norteamericana lleva operando en el mercado del Mega CD desde 1992, y ahora pretende dar un salto cualitativo, de la mano de Acclaim, a los soportes del futuro: Mega 32X, 3DO, PC CD-ROM y Macintosh. Cuatro nuevos productos avalan esta iniciativa: «Corpse Killer», «Supreme Warrior», «Slam City with Scottie Pippen» y «Kids on Site». Bienvenidos a la nueva generación.

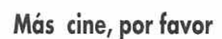
Dos años han pasado desde la fundación de Digital Pictures y ésta ya cuenta en su historial con éxitos de la talla de «Sewer Shark», «Ground Zero Texas», «Double Switch», «Prize Fighter» y «Night Trap», algunos de los cuales aún siguen figurando en las listas de títulos más vendidos en Mega CD. El gran artífice del ascenso de esta compañía ha sido Tom Zito, un empresario de 46 años que fundó Digital Pictures en 1991. El signo distintivo de los productos que ha comercializado desde entonces ha sido siempre la calidad cinematográfica, ya que todas sus imágenes son secuencias de vídeo, sin recurrir jamás a los tradicionales gráficos generados por ordenador. Dada la línea de producción de Digital Pictures y el avance de las nuevas tecnologías informáticas, era lógico suponer que no iba a tardar en producirse el salto de esta compañía a los nuevos soportes, sin abandonar el que le ha dado tan buenos resultados hasta el momento: el Mega CD.







El otro factor de este mágico binomio es Acclaim, la firma norteamericana que sigue saboreando las mieles del éxito de "bombazos" como «Mortal Kombat» o «NBA Jam». Esta compañía aportará su extensa red de distribución para la comercialización de los nuevos productos de Digital Pictures en Europa. Parece, pues, que nada puede fallar en esta nueva aventura, inspirada en un indudable afán de superación.



Más cine, por favor

Para celebrar el importante acuerdo, Acclaim y Digital Pictures convocaron a la prensa del videojuego en el Hotel Hyde Park de Londres el pasado 17 de noviembre. Rodeados de toda la comodidad y el esplendor de un establecimiento de cinco estrellas, pudimos ver allí los juegos que marcarán el inicio de esta nueva etapa: «Corpse Killer», «Supreme Warrior», «Slam City with Scottie Pippen» y «Kids on Site». Todos ellos saldrán en principio, allá por enero, para Mega CD, aunque más adelante serán convertidos a PC CD-Rom, Macintosh CD-Rom, Mega 32X y 3DO, según los títulos.

«Corpse Killer» es un juego de disparos protagonizado por un rastafari "zumbón" y una bella reportera gráfica, que se adentran en una selva caribeña tras los pasos del malvado Dr. Elgin R. Hellman, un necrobiólogo expulsado del Pentágono que ahora se dedica a resucitar zombies. En vuestro frenético recorrido tendréis que disparar a todo bicho viv..., que diga, difunto. Este juego, o casi más bien película, que saldrá para Mega CD, Mega 32X y 3DO, ha sido dirigido por el cineasta de Hollywood John Lafia.

«Supreme Warrior» os traslada, a través de los formatos que acabamos de mencionar, al mismísimo Hong Kong medieval, donde se ha improvisado un torneo de artes marciales con las más destacadas estrellas locales. Con una perspectiva subjetiva (podréis ver el movimiento de vuestros propios pies y manos como si estuvierais "allí"), tendréis que medir vuestras fuerzas contra los más sanguinarios luchadores de Extremo Oriente. Vuestra consejera y, a veces, implacable crítica será Vivian Wu (actriz que tuvo una destacada actuación en la película «El último emperador»), una luchadora que no ha podido participar en el torneo y os pide que la sustituyáis. ¡No podéis defraudarla!

Por su parte, «Slam City with Scottie Pippen» está protagonizado por la gran estrella de la NBA, que nos dará unas cuantas lecciones magistrales en un patio callejero de los bajos fondos de una gran ciudad norteamericana. Por supuesto, no faltarán las burlas y comentarios del propio Pippen y toda la cuadrilla de gamberros que pululan por los alrededores. Este juego también saldrá en Mega CD, Mega 32X y 3DO, y presenta una soberbia perspectiva subjetiva que lo hace aún más realista.

Por último, «Kids on Site» es la primera entrega de la serie que se comercializará bajo el sello de Digital Kids, la nueva división educativa de Digital Pictures. En este original juego tendréis oportunidad de aprender a manejar maquinaria de obras: una apisonadora, un "bulldozer", una excavadora e incluso una bola demoledora. Los resultados pueden ser más desternillantes de los que os imagináis, sobre todo para los más "peques"... Pronto lo comprobaréis en vuestros Mega CDs, PCs con unidad de CD-Rom y Macintosh.

Además, durante la presentación tuvimos ocasión de contemplar las primeras imágenes de la futura conversión de «Night Trap» a Mega 32X, con unas secuencias de vídeo bastante mejoradas y las altas cotas de jugabilidad que lo auparon a los primeros puestos de las listas de éxitos norteamericanas en Mega CD.

Entrevista

BRIGETT BUTLER, actriz de «Corpse Killer»

«El cine y los videojuegos terminarán uniéndose»



Si los juegos del futuro presentan una calidad gráfica como «Corpse Killer», bienvenidos sean. Pero si, además, nos obsequian con imágenes de actrices esculturales como Brigett Butler entre fase y fase, mejor que mejor. Esta artista recién llegada al mundo del videojuego tuvo la amabilidad de concedernos una entrevista durante la presentación londinense de Acclaim y Digital Pictures. Atentos a sus palabras, que tienen más miga de lo que parece.

M.M.: ¿Cómo decidiste incorporarte al proyecto de «Corpse Killer»?

BRIGETT BUTLER: *Fue una tarea fácil. Me enteré de que los productores estaban buscando a alguien que desempeñara el papel de Julie Barnes –la reportera gráfica del juego–, me presenté a unas pruebas de selección y me ofrecieron ese trabajo.*

M.M.: ¿Qué habías hecho anteriormente?

B.B.: *En el mundo del cine, había trabajado en algunos vídeos de la cadena de televisión MTV, aunque creo que las emisiones británicas de la misma son diferentes de las que se ofrecen en Estados Unidos, por lo que es probable que en Europa no se haya visto ninguna de ellas. También he hecho anuncios para televisión, pero «Corpse Killer» es la primera película propiamente dicha en la que he actuado. Empecé mi carrera como modelo de trajes de baño e hice una gira con la revista de Bette Midler.*

M.M.: ¿En qué sentido es diferente trabajar en un videojuego de lo que puede ser el rodaje de vídeos para MTV o anuncios televisivos?

B.B.: *La principal diferencia es que los anuncios y las películas se hacen en un orden distinto, sin empezar necesariamente por las primeras escenas. En cambio, «Corpse Killer» se rodó en una secuencia lineal y se le añadieron posteriormente las imágenes de ordenador, por lo que nosotros no sabíamos cómo iba a resultar el producto final.*

M.M.: ¿Estabas ya familiarizada con la industria del videojuego?

B.B.: *No tengo ninguna máquina, pero mis sobrinos sí que tienen, por lo que ya he podido jugar a algunos juegos y estoy segura de que cada día se van a ir incorporando más actores a este mercado. Soy consciente de que la industria del cine y del videojuego van a acabar uniéndose.*

M.M.: ¿Suponen los juegos interactivos una más de tus ocupaciones, o ves en ellos algo más que eso?

B.B.: *Evidentemente, los considero una más de mis ocupaciones, pero al mismo tiempo, un proyecto como «Corpse Killer» me abre nuevas puertas. La gente ahora se va a dar cuenta de que puedo hacer algunas cosas que no se imaginaba. No creo que por el momento vayan a entrar grandes estrellas del cine en este mundillo, pero cuando las dos industrias se fusionen no les quedará más remedio. Es otra forma de entretenimiento.*

M.M.: ¿Disfrutaste con el rodaje de «Corpse Killer»?

B.B.: *¡Oh, sí! Tardamos cuatro semanas en rodar el juego en un escenario del Caribe, pero resultó una experiencia muy divertida y hoy (en la presentación) ha sido la primera vez que he podido ver el resultado de mi trabajo.*

M.M.: ¿Qué proyectos de futuro tienes?

B.B.: *De momento, no os puedo adelantar nada, porque estoy en conversaciones con varias personas, pero si Digital Pictures me vuelve a llamar, acudiré encantada.*

J.C.R./D.D.F.

LA PRIMERA PELICULA INTERACTIVA PARA TU PC.

WING COMMANDER III
Heart of the Tiger

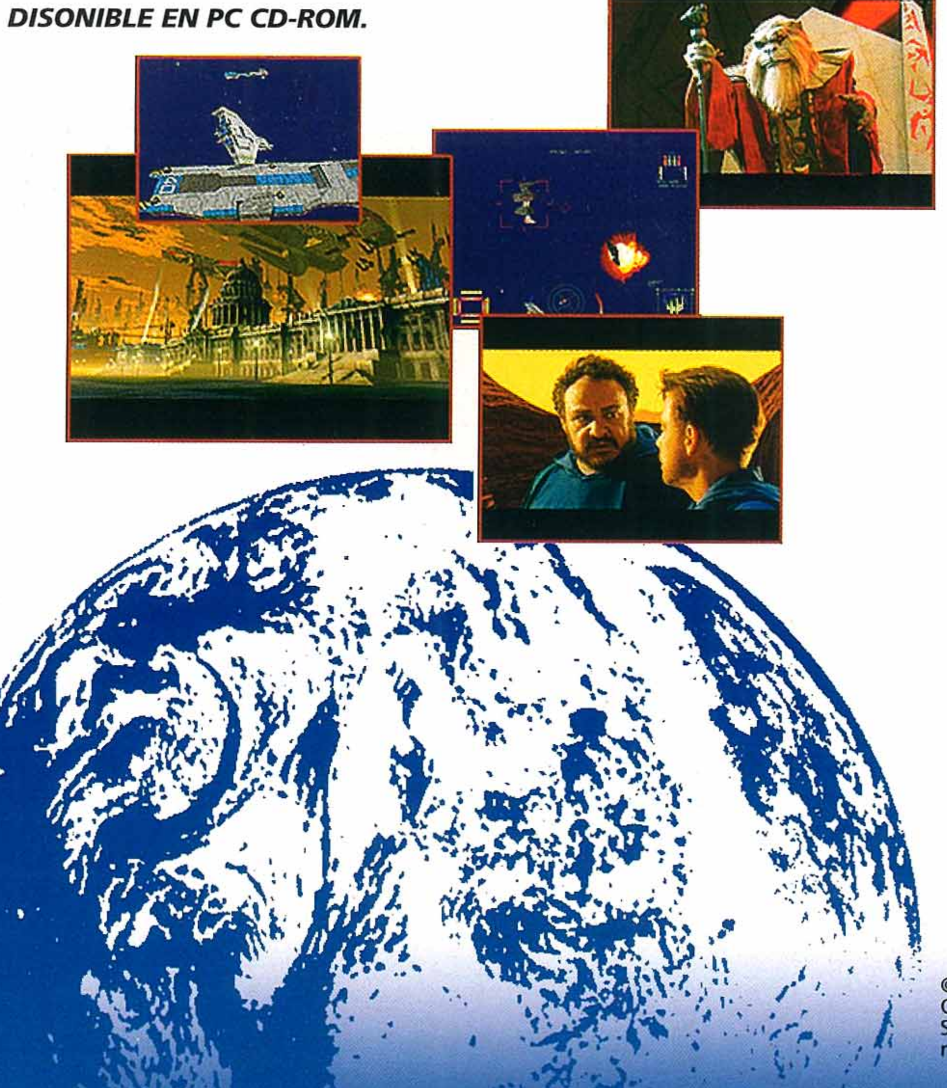


SIMULADOR

Adrenalina, romances, humor, peligro: Wing Commander III tiene todo esto y mucho más. Esta continuación del juego amplía las turbulentas crónicas de la guerra entre terrícolas y kilrathi. La escena final tiene lugar en uno de los mundos (la Tierra o Kilrah). Pero solamente tú puedes escribir el final...

- Entre los actores figuran Mark Hamill, John Rhys-Davies, Malcolm McDowell, Tom Wilson, Jason Bernard y Ginger Allen.
- Interactúa con los personajes para controlar el argumento, las conversaciones y los finales.
- Banda sonora digital de 16 bits, además de soporte MIDI general y voces digitalizadas para los combates espaciales.
- Vista de carlinga invisible, sistema de navegación tridimensional, tecnología stealth, misiones rápidas y mucho más.
- Pilota cinco cazas de combate distintos con un armamento totalmente configurable.
- Juega directamente desde el CD más de tres horas de vídeo de acción en directo, además de docenas de horas de juego.

DISONIBLE EN PC CD-ROM.







DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

Libros

REDES

NETWARE



212 Págs. 2.000 Ptas.

Dentro de su "inquietante" colección "Todo lo que quiso saber y no se atrevió a preguntar...", la editorial Mc Graw Hill nos presenta esta vez el tema de los Netwares. Y nos lo presenta como la perfecta ayuda para dejar de lado a los aburridos manuales de Netware, que nunca resuelven completamente los problemas, teniendo finalmente que recurrir a la ayuda de un técnico profesional en redes. Con este libro de James Nadler y Don Guarnieri llegaremos a saber cómo hacer que nuestro servidor reconozca más de 16 MBytes de memoria; o qué es un objeto servidor en NetWare.

James Nadler, Don Guarnieri ****
McGraw-Hill Nivel «I»

DIVULGACIÓN

EDIFICIOS INTELIGENTES



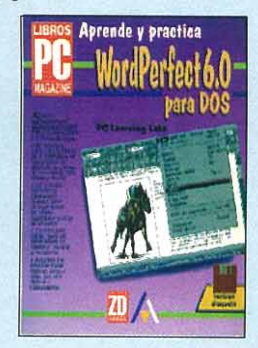
500 Págs. 3.950 Ptas.

El atractivo título, «Edificios Inteligentes», que nos presenta este volumen de Editorial Paraninfo "esconde" entre sus páginas, escritas por cuatro autores americanos –Setrag Khoshafian, A. Brad Baker, Razmik Abnous y Kevin Sherpherd–, temas tan interesantes como el conceptos de orientación a objetos, multimedia, interfaces gráficos, relaciones clientes/servidor, arquitecturas y redes. En definitiva, todo un exponente de las características de un potente modelo de oficina inteligente, en la que se integran los sistemas de gestión más avanzados y de automatización.

S. Khoshafian y varios autores más ***
Editorial Paraninfo Nivel «E»

APLICACIONES

WORDPERFECT 6.0 PARA DOS



370 Págs. 3.695 Ptas.

La firma PC Learning Labs, lider mundial de la enseñanza de informática, ha conseguido imponer un sistema muy eficaz de aprendizaje, apoyado por la editorial Anaya Multimedia. Así, y gracias a la traducción de Alberto Gómez Mancha, llegaremos a conocer profundamente el «WordPerfect 6.0 para Dos», pues el libro nos ofrece los siguientes: temática desarrollada paso a paso; multitud de ejercicios prácticos, con explicaciones claras sobre cómo realizarlos; ilustraciones que muestran lo que se debe ver en pantalla; una sección titulada "practica lo aprendido"; y resúmenes por capítulos, que además podrá utilizarse como referencia rápida. En definitiva, un buen sistema para adquirir mayores conocimientos sobre el tema.

Alberto Gómez Mancha ****
Anaya Multimedia Nivel «I»

PROGRAMACIÓN

PROGRAMACIÓN EN QUICKBASIC/QBASIC



640 Págs. 4.635 Ptas.

Ya es la segunda edición la que ha alcanzado este título de la editorial McGraw Hill. Esta claro que su tema, el QuickBasic/QBasic, ofrece una visión completa de este tipo de programación. La obra de Luis Joyanes Aguilar comienza con una descripción de los temas más significativos de la programación y cómo se trabaja con QuickBasic y los elementos de éste. Continúa explicando cómo realizar programas incluyendo ejemplos y ejercicios de prácticas a lo largo de todo el libro. En la segunda parte se estudia en profundidad la programación modular y los conceptos de funciones, subrutinas y procesos de archivos. Como ya hemos dicho al principio del comentario, «Programación en QuickBasic/QBasic» cuenta con una gran aceptación por ser un software muy popular y útil.

Luis Joyanes Aguilar ***
McGraw-Hill Nivel «I»

.PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

tecnomanías

Un tour digital por Barcelona

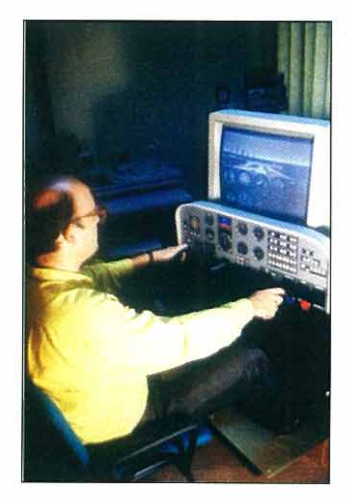




OLR Soft es una compañía española afincada en Barcelona que vio la luz a principios de 1993 con la intención de realizar software de calidad desde dentro de nuestras fronteras. Tras comercializar con éxito una serie de paquetes de aplicaciones profesionales, OLR Soft ha decidido entrar de lleno en el mundo de las producciones multimedia. Su primer programa es Barcelona Tour ´95. Se trata de un completísimo CD-ROM para Windows en el que se puede encontrar todo tipo de información sobre la ciudad condal. Realizado con la colaboración del ayuntamiento de Barcelona Tour ´95, incorpora vídeos, sonido digital y más de 500 fotografías de gran calidad. La información almacenada en el CD se puede seleccionar según nuestros gustos e incluso sacarla por una impresora.

Para más información podéis llamar a OLR Soft al teléfono 93 274 23 93.

Aprende a volar en el PC



Los simuladores de vuelo son uno de los tipos de programas más populares del mundo PC. Claro que a los pilotos profesionales no parecen gustarles demasiado y el nivel de realidad siempre queda un poco alejado de lo que es realmente una cabina. La solución pasa por adquirir una "cabina artificial" que incluya todos los mandos que posee un avión de verdad y que convierte a cualquier ordenador PC en un auténtico simulador de vuelo, en el que es posible incluso aprender a pilotar. NT Systems es una empresa americana que comercializa una de estas "cabinas virtuales" que como podéis apreciar en la foto es bastante parecida a la de cualquier avión comercial. Su nombre es NT-361 y utiliza tres programas especiales diseñados para el entrenamiento en procedimientos IFR. El único problema de este sistema es su elevado precio y el hecho de que se importa de Estados Unidos bajo pedido.

Para más información podéis llamar al teléfono 91 666 76 26.

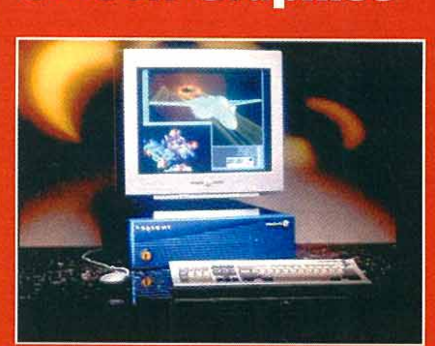
Fuego en tus manos



Primax acaba de lanzar al mercado un novísimo concepto de joystick para PC. Su nombre es Firestorm y su característica más destacada es la de no tener cable de conexión. ¿Y cómo funciona? Muy sencillo. Por infrarrojos, de forma similar a la de los mandos de televisión y vídeo. El alcance del Firestorm es cercano a los 12 metros a carga completa de pilas lo que permite que incluso nos podamos levantar del asiento y juguemos en mitad del salón. Firestorm dispone también de un modo PRO en el que podremos usar dos botones de disparo extra para aquellos programas en los que necesitemos una gran potencia de fuego.

Para más información podéis llamar al teléfono 91 380 28 92.

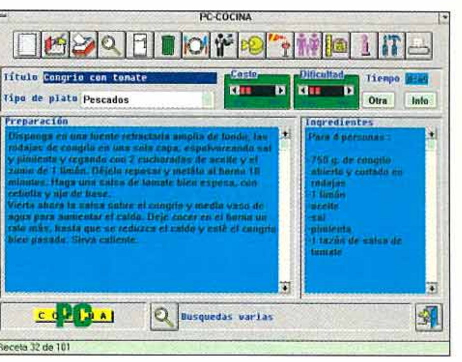
Nuevo ordenador Silicon Graphics



La conocida firma americana Silicon Graphics anunció hace pocos días que ha aumentado su base instalada en España alrededor del 50 por ciento. Además, la facturación neta de la compañía durante el primer trimestre fiscal de este pasado año creció un 42 por ciento. Todo esto se debe sobre todo, y siempre según Silicon, a la aparición de nuevos modelos de ordenadores pertenecientes a la misma gama que el que ahora nos ocupa: POWER Challenge. El Power Indigo2 es el primer sistema en poseer unas prestaciones de 256 MFLOPS en vídeo unidos a 300 MFLOPS en CPU. Esto se consigue gracias a las prestaciones del procesador MIPS RISC R8000 de 64 bits que incorpora la línea Power. El R8000 se presenta en su versión básica con velocidad de reloj de 75Mhz.

Si queréis más información sobre estos potentes sistemas profesionales podéis llamar a Silicon Graphics al teléfono 91 442 90 77.

Cocina, pero en Windows



System 3 informática es una compañía española que acaba de poner a la venta un interesante programa. Su nombre es «PC Cocina para Windows» y consiste en una extensa base de datos, a la que podemos contribuir con diseños propios, sobre recetas de cocina. Hasta aquí nada demasiado novedoso. La novedad viene por las diferentes posibilidades que existen para combinar la información de la base de datos, ya que es posible elegir cualquier plato de entre los más de 500 existentes y sacar las instrucciones por impresora, se pueden clasificar por dificultad, se puede calcular las calorías de cada plato, definir un usuario con unos gustos concretos..

Para más información sobre este programa podéis llamar al teléfono 986 227 683.

Macintosh PERFORMA

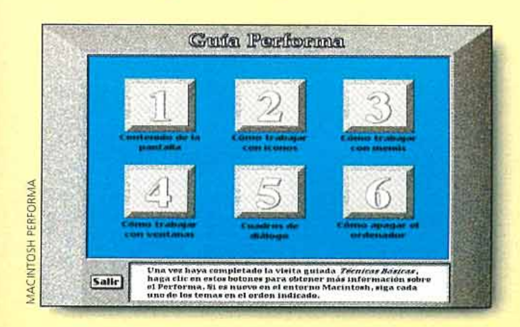


MUCHOS HISTORIADORES MODERNOS INSISTEN EN QUE ESTAMOS INMERSOS EN LA ERA NUCLEAR, QUE EMPEZÓ INMEDIATAMENTE DESPUÉS DEL LANZAMIENTO DE LAS DOS BOMBAS NUCLEARES AL FINAL DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. SIN EMBARGO NOSOTROS APOSTAMOS POR QUE NUESTRO TIEMPO ES EL DE LOS ORDENADORES. VIVIMOS EN LA ERA INFORMÁTICA, EN LA ERA DE LOS PROCESADORES, EN LA ERA DE LOS COMPUTADORES. LOS MÁS AVENTUREROS MIRAN AÚN MÁS LEJOS Y HABLAN DE LA ERA DE LA MANZANA, DE LA MANZANA MULTICOLOR DE APPLE Y DE SU REVOLUCIÓN MACINTOSH...

MACINTOSH PERFORMA

MACINTOSH PERFORMA

Las posibilidades del nuevo modelo de Macintosh son totalmente multimedias.



MACINTOSH PERFORMA



Cuando Forrest Gump hablaba que había apostado por un negocio frutero que le había reportado mucho dinero y cuyo nombre era Apple Macintosh, la "broma-seria" tomaba tintes tan irónicos como reales. Desde hace una cuantas décadas, las cabezas pensantes de Apple están decididas a revolucionar el mundo-negocio de la informática. Primero un entorno atractivo y simple, luego unos equipos potentes e innovadores, más tarde unos programas útiles y eficaces... Y por fin, a finales de los noventa, el ordenador multimedia de sencillo manejo.

MULTIMEDIA FAMILIAR

Apple –como siempre– ha puesto mucha imaginación a la hora de lanzar su último descubrimiento: estamos hablando del Macintosh Performa. En pocas palabras, se trata de un ordenador con CD-ROM, televisión, vídeo, teletexto, sistema dual, etc... Y la firma de la manzana multicolor habla a los posibles consumidores del nuevo Macintosh multimedia para toda la familia.

Multimedia y familia son las dos palabras claves del Macintosh Performa. En principio parecen dos conceptos dispares, pero en Apple han conseguido que se complementen. Y la razón es clara, ya que han logrado que la sencillez que se respira en el entorno Macintosh esté también presente en la serie Performa 630. Así, las funciones propias de un complicado equipo informático multimedia se activan en este ordenador con un simple "click"...

CUATRO EN UNO

Como todo multimedia que se precie, el Macintosh Performa serie 630 aglutina a su alrededor cuatro funciones claramente diferenciadas. La primera de ellas es la de ser un ordenador personal. Así, incorpora software Macintosh PC Exchange, que permite escribir y leer los discos de DOS, Windows y OS/2, además de los de Macintosh, por supuesto; y también el paquete integrado ClarisWorks, que incluye seis elementos de productividad personal como son una hoja de cálculo, una base de datos, tratamiento, de texto... También es un vídeo, pues cuenta con el módulo Apple Video System, gracias al cual podremos conectar el Macintosh Performa a un reproductor o a una cámara, y editar imágenes de video en nuestros documentos.

La tercera función multimedia de este ordenador es la televisiva, es decir, la de operar como un televisor. Su módulo Apple/TV Video System permite ver la televisión en una ventana que se abre en la pantalla de nuestro monitor, al tiempo que estamos trabajando y también permite capturar imágenes de lo que estamos viendo para añadirlas a nuestro trabajo. Por último, Macintosh Performa serie 630 también es un reproductor de discos compactos, con sonido estéreo, al tiempo que un CD-ROM de doble velocidad y PhotoCD multisesión.

Nuevas configuraciones y elementos multimedia

Apple ha apostado por tres modelos para lanzar su serie multimedia Performa. Este trío lleva un mismo número de serie –el 630–, pero cada uno cuenta con un conjunto de características muy particulares. Así nos encontramos con:

-Macintosh Performa 630 4/250. Cuenta con 4 megas de RAM, 1 mega de memoria de vídeo, una unidad de disquete interna Apple SuperDrive de 1,4 megas y un disco duro interno de 250 megas.

-Macintosh Perfoma 630 8/250/CD. Dispone de 8 megas de RAM, 1 mega de memoria de vídeo, una unidad de disquete interna Apple SuperDrive de 1,4 megas, un disco duro interno de 250 megas y una unidad de CD-ROM interna AppleCD 300i Plus.

-Macintosh Performa 630 8/350/CD/ATV-VS. Tiene 8 megas de RAM, 1 mega de memoria de vídeo, una unidad de disquete interna Apple SuperDrive de 1,4 megas, un disco duro interno de 350 megas, una unidad de CD-ROM interna AppleCD 300i Plus y el módulo APPLETV/VIDEO SYSTEM, que permite ver la televisión y conectar una fuente de vídeo.

Los tres modelos disponen también de un teclado AppleDesign ISO, ratón, software de sistema y documentación detallada sobre instalación aprendizaje y consulta.

Y para que nuestro Performa dé más de sí, son necesarios una serie de "kits" que amplían de forma espectacular sus posibilidades multimedia. Estos son:

-Apple Video System, que se compone de una tarjeta de entrada de vídeo Apple, y software VideoShop de Avid.

-Apple TV/Video System, que cuenta con una tarjeta de entrada de vídeo Apple, un sintonizador de TV, un mando a distancia y software VideoShop de Avid.Apple Presentation System, que dispone de un L-TV/Video System –que a su vez cuenta con un conversor de vídeo, cables (DB-15, compuesto, S-vídeo), adaptador de corriente y Software Screen Squeeze–, y Multimedia interactiva IMC-Getting Started CD-ROM.

COMPLEMENTOS A LA MANZANA

Pero como parece que todos estos elementos no son suficientes para los técnicos de Apple, Performa también cuenta con una serie de productos que no sólo complementan a este sino que aumentan sus posibilidades multimedia. Nos referimos a la impresora "Color StyleWrite Pro", con una resolución de 360 puntos por pulgada perfeccionada con los sistemas ColorShare y ColorSync, con una capacidad de papel de más de 100 hojas o 20 sobres, y con 64 tipos TrueType escalables; la tarjeta de ampliación del procesador, que permite añadir un procesador PowerPC 601 de 66 megaherzios, con lo que, una vez instalado, se podrá utilizar éste al mismo tiempo que el procesador Motorola 68LC040 que tiene el Performa; "QuickTake 100", una cámara que almacena más de ocho imágenes de alta resolución (640 por 480 pixels) o 32 imágenes de resolución estándar (320 por 240 pixels) y color de 24 bits, con tres pilas recargables AA de níquel-cadmio o de litio, con un peso de medio kilo, y con enfoque automático y flash incorporado; altavoces autoamplificados "AppleDesign II", con un amplificador con doble canal incorporado, puertos de entrada de sonido para ordenador –estéreo–, entrada de sonido para discos compactos y toma de auriculares en el panel frontal, y con protección magnética que permite el uso de los altavoces cerca de una pantalla de ordenador sin distorsionar la calidad de imagen; tarjetas de comunicación, para conectar Macintosh entre sí y compartir archivos, impresoras, redes y servidores; "AppleCD 300i Plus", con una velocidad de transferencia de datos de 342K por segundo y 256K de caché de almacenamiento intermedio, un tiempo medio de acceso inferior a los 290 milisegundos, y puertos como dos conectores SCSI de 50 patillas, dos conectores RCA y toma de auriculares; y por último, "Software PhotoFlash", que permite retocar las imágenes que capturemos.

Y LO QUE MÁS INTERESA

Apple se ha propuesto continuar su política de reducción de precios, y los resultados en esta ocasión son espectaculares. Así, los precios de venta estimados son:

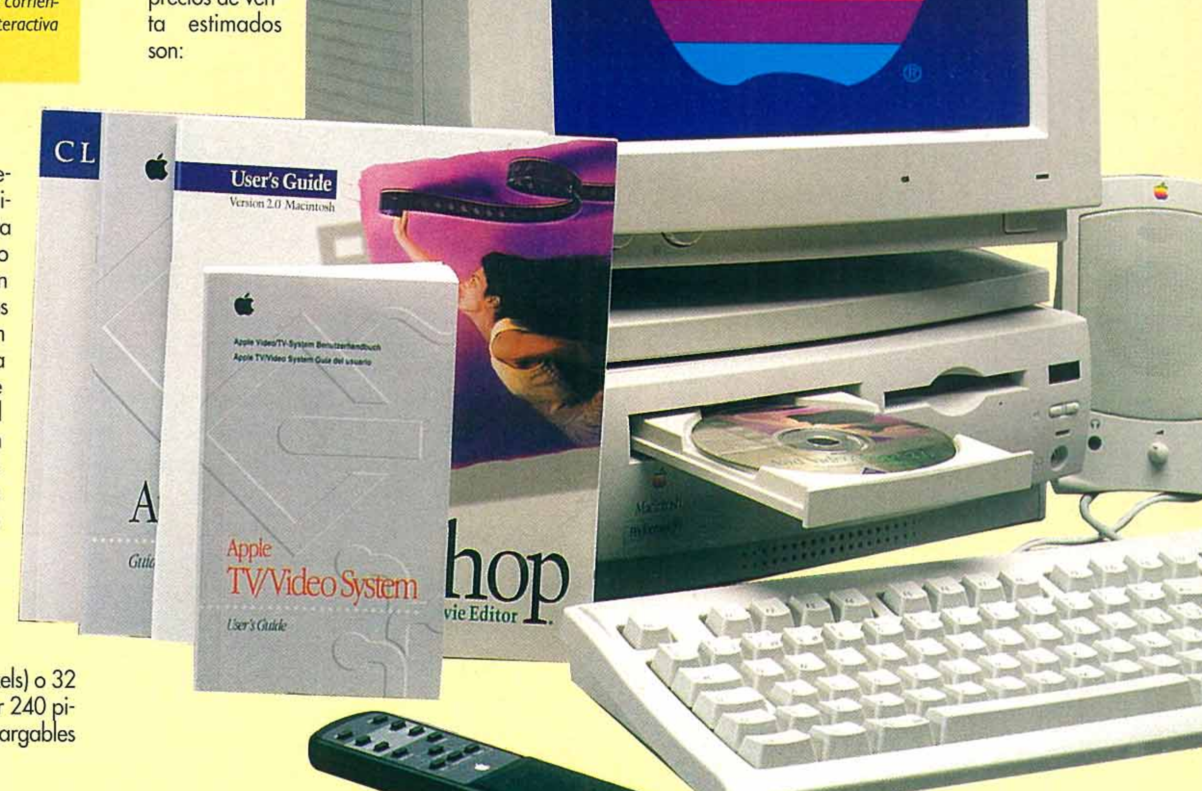
-Macintosh Performa 630 4/250, a 195.000 pesetas.

-Macintosh Performa 630 8/250/CD/AppleColor Plus, a 286.000 pesetas, e incluye un monitor AppleColor Plus de 14" y tres títulos en CD-ROM («Starwars Rebel Assault», «Mike Oldfield. The Songs of Distant Earth» y «Woodstock»).

-Y Macintosh Performa 630 8/350/CD/ATV-VS/AppleColor Plus, a 330.000 pesetas, que contiene un monitor AppleColor Plus de 14", altavoces autoamplificados AppleDesign II y tres títulos en CD-ROM («Starwars Rebel Assault», «Mike Oldfield. The Songs of Distant Earth» y «Woodstock»).

En definitiva, Macintosh Performa puede ser el primer ordenador para aquellos que se quieran introducir en el mundo de la informática de una forma sencilla y asequible.

F.G.M.




LA REVOLUCION EN JUEGOS DE LUCHA
ONE MUST FALL
2097
Increíble juego de lucha para uno o dos jugadores
Diseña tu propio robot y mejóralo a medida que ganes dinero y fama
Elige entre 11 robots cada uno con múltiples golpes secretos propios
WAR INVITATIONAL
Podrás además participar en 4 enormes torneos
Impresionante movimiento y efectos de sonido en el mejor juego shareware desde DOOM
Distribuye
Friendware
C/Rafael Calvo,40 28010 Madrid
Telf: (91) 308.34.46
Fax: (91) 308 52 97
EPIC
MEGAGAMES
Requiere 386/486, Disco Duro, 4 Megas RAM, V.G.A., SOPORTA TARJETA DE SONIDO

COSECHA DEL 94

Los mejores programas del año

Otros doce meses, un año, trescientos sesenta y cinco días..., la manera de decirlo, en realidad, da igual. El 94 ya se ha quedado atrás y con él, una enorme cantidad de juegos. Juegos de los que aún estaréis, y estamos, disfrutando muchos. Programas de todo tipo y género, en todos los formatos, para todos los gustos. Y, como ya podréis imaginar, no hemos resistido la tentación de reunir a un selecto grupo que, bajo nuestro particular punto de vista, son lo mejor de lo mejor. La élite de los juegos que, en este año que ya hemos dejado, las compañías de todo el mundo pusieron a nuestra disposición. Es posible que algunos aún no hayan pasado por vuestras manos. Sirvan pues estas páginas, como un pequeño resumen y/o guía, con vistas a un suculento regalo de reyes. ¿Por qué no?

ARCADE

CREATURE SHOCK



PC

Para ser brutalmente sinceros, «Creature Shock» no es un juego. No. No es un juego al uso. Es una experiencia interactiva total. Es una alucinante inmersión en un mundo virtual en tres dimensiones. Es, es..., Es un sueño. Lo que cualquiera habría soñado con encontrarse en un arcade. Monstruos gigantescos, increíble ambientación, animaciones cinematográficas, actores sintéticos, escalofriante banda sonora... Una verdadera película, sí señor. Un programa que sólo ha sido posible gracias a Argonaut Software y Virgin, y a un talento extraordinario que este equipo acumula en todos y cada uno de sus componentes. No olvidemos tampoco el hardware de desarrollo: tarjetas gráficas y equipos capaces de manejar hasta ochocientos mil polígonos –sí, 800.000– por segundo. En su contra, mencionar que es relativamente sencillo descubrir las pautas de comportamiento de los enemigos, pero obviando este punto, hay que decir cuando los medios se unen a las buenas ideas, el trabajo y el talento, no hay nada más que hablar.

PUNTUACIÓN: **97%**
MICROMANÍA NÚMERO: 80

REBEL ASSAULT

Fue de los primeros juegos en aparecer este, ya agotado, año 1994 por lo que, además de ser tan bueno como es, hay que atribuirle ese mérito especial. Uno de los primeros CDs en cautivar a las masas con un desarrollo casi de película, un uso del vídeo digital tan inteligente como logrado, un sistema de compresión sorprendente y toda la magia de la factoría Lucas en un juego que se merece un puesto de honor en cualquier colección.

Vince Lee demostró su enorme talento al ofrecer al respetable algo nuevo, algo diferente a lo que se había visto hasta ese momento. Una estrella que brilla con luz propia en lo más alto del firmamento del software, y que sería un pecado perderse.

PUNTUACIÓN: **96%**
MICROMANÍA NÚMERO: 69

RISE OF THE ROBOTS

No, no y mil veces no. Muchos le achacan el que disponga de pocos personajes, el que la versión CD-ROM apenas contenga en su interior cien megas –pero, vamos a ver, ¿desde cuando los juegos se compran al peso? ¿es que ahora hay que juzgar los libros por las tapas?– o que, en definitiva, no deje de ser un juego de lucha.

A esto último, no hay nada que decir en contra. Es un juego de lucha, sí. Pero, ¡caramba!, ojalá todos los beat'em up fueran como «Rise of the Robots». Y los que no son de lucha, seamos sinceros.

Nos negamos a aceptar a «Rise of the Robots» como un juego más. Calidad gráfica inigualable, música y efectos sonoros excelentes, un diseño futurista sensacional, movimientos y escenas cinemáticas sorprendentes. Pero, ¿qué más se le puede pedir a "un juego de lucha"?

PUNTUACIÓN: **95%**
MICROMANÍA NÚMERO: 78

CYBERWAR

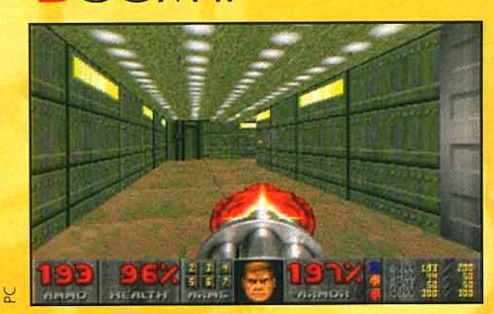


PC

Aquel juego que debía haber sido «The Lawnmower Man», y que nunca fue. Pero llegó la versión 1.5 –realmente sorprendente concepción de una segunda parte, eso de "1.5"– y, sí, hay que decirlo, tuvimos que descubrirnos. Sencillamente, una concepción distinta del juego. Arcade, estrategia y lógica a partes iguales. Tres CDs de programa y uno de audio conformaban un paquete sorprendente en calidad y cantidad. Como punto negativo se le puede echar en cara la reiteración de algunas fases. Reiteración que, también es cierto, quedaba sobradamente compensada con la calidad visual –gráficos y animaciones– del juego. «El Cortador de Cesped» se instaló en el CD e invadió nuestros sistemas sin remisión. No se podía hacer nada. Sólo esperar a que SCI lance, en un futuro, la última entrega de la trilogía. Lo han prometido, y se lo recordaremos.

PUNTUACIÓN: **95%**
MICROMANÍA NÚMERO: 79

DOOM II



PC

Si id Software hizo «Doom», y el mundo entero se rindió a sus pies, nosotros no somos quien para negarle algo similar a la segunda parte de uno de los juegos más famosos de la historia.

Es violento, sí. Es sangriento, también. Y..., ¿qué? ¿Acaso no es mejor que la violencia se vea en un juego de ordenador, que en un telediario?

Variedad, calidad..., genialidad. Todo lo que se pueda decir sobre «Doom II» y, por ende, sobre su predecesor, resulta de todo punto innecesario. id Software, simplemente, realizó uno de los mejores juegos de toda la historia. Los usuarios de PC, simplemente, lo disfrutan. Y así, todos contentos.

PUNTUACIÓN: **96%**
MICROMANÍA NÚMERO: 79

DONKEY KONG COUNTRY

Nintendo y Rare formaron una alianza inusual para producir, con la tecnología más vanguardista, el mejor juego de plataformas jamás contemplado en una consola. Por supuesto, la elegida fue la Super Nintendo. Dieciséis bits jamás dieron tanto de sí. Y, la verdad, es que nadie pensó que semejante proyecto fuera posible. Desarrollar los algoritmos de compresión adecuados que se adaptarán a la niña bonita de Nintendo fue todo un reto. Pero si Rare fue capaz de desarrollar lo que desarrolló, en una época en que se hacían llamar Ultimate, cualquier milagro era posible estando involucrados los hermanos Stamper.

«Donkey Kong Country» es otro mundo en plataformas. Otro mundo que, gracias a Dios, se puede disfrutar en éste.

PUNTUACIÓN: **98%**
MICROMANÍA NÚMERO: 79

SIMULADORES

FLIGHT SIMULATOR 5.0

Dicen que Bill Gates no se conforma con nada y siempre quiere más. Por eso los pobres ingenieros de desarrollo de software, de Microsoft, le odian a muerte. Pero claro, gracias a su inquietud nosotros pudimos disfrutar de «Flight Simulator 5.0». Y es que Bill Gates es mucho Bill Gates.

Decir que es el mejor simulador del mundo sería mucho decir, pero que es de los más realistas no se lo puede quitar nadie. Mejoras a todos los niveles con respecto a versiones anteriores –gráficos, manejabilidad, sonido...–. Los entendidos disfrutaron de lo lindo. Y los no aficionados pueden enfrentarse también –con paciencia, eso sí– a todo un señor simulador, como éste.

PUNTUACIÓN: **90%**
MICROMANÍA NÚMERO: 69

PACIFIC STRIKE



PC

No sabemos como lo hacen. No tenemos ni idea. Pero cuando Chris Roberts y su equipo se ponen en marcha no hay quien los pare. ¿Os gustó «Strike Commander»? Pues es muy posible que «Pacific Strike» os entusiasme. Tiene todo lo de aquel, pero sin misiles, mejorado técnicamente de modo increíble. Casi tanto como sus texturas, efectos gráficos y sonoros, misiones, aviones y ambientación. No es un simulador, propiamente dicho, sino un simulador de combate. ¿Es eso una pega? Muy al contrario, amplía el posible grupo de usuarios enormemente. Por eso, porque nos entusiasmó, y porque en Origin hacen las cosas francamente bien, hemos decidido concederle una medalla, que se unirá a las que vosotros consigáis en combate. Entrad en la Segunda Guerra Mundial por la puerta grande y convertíos en héroes de verdad. De los de antes, cuando la habilidad del piloto en vuelo era casi tan importante como la máquina. Un auténtico fuera de serie.

PUNTUACIÓN: **93%**
MICROMANÍA NÚMERO: 74

F-14 FLEET DEFENDER


PC

Microprose le había dado una cancha inusitada a un caza tan versátil como el F 15 durante tres programas. Pero los fanáticos de la aviación echaban de menos un verdadero reto en uno de los aeroplanos míticos de la época contemporánea: el F-14 Tomcat –el gato Tom, amigos–. Por eso, cuando apareció «Fleet Defender» hubo que reconocerle su gran calidad técnica, el realismo, la espectacularidad gráfica, el increíblemente sencillo manejo. Pero claro, también hubo que echarle en cara algún defectillo.

De todos modos, «F-14 Fleet Defender» es lo que puede considerarse un simulador de altos vuelos. Por que, globalmente, es de lo mejorcito de este pasado año. Y, probablemente, de un futuro cercano.

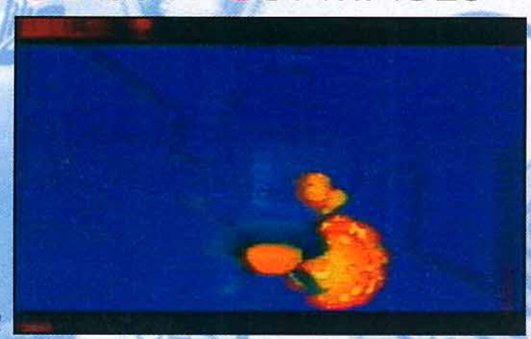
PUNTUACIÓN: **88%**
MICROMANÍA NÚMERO: 74

TIE FIGHTER

Nunca os han dicho eso de: "tienes el diablo en el cuerpo"? Demostradlo ahora, poniendo toda vuestra intención en derrotar a los buenos de la película. Ya vale de heroicidades, de princesas, y de justicia en el universo. Sentid el verdadero poder de un simulador de combate espacial, en el que lo único que importa es la victoria. Respirad el aroma del lado oscuro y dejad que os invada. No siempre se puede tener entre las manos un juego tan completo, un programa de tanta calidad técnica, con tanto atractivo como sólo «Star Wars» puede tener... Esto es la guerra, a todos los niveles. Simulador, aventura, película..., LucasArts dando el do de pecho en un juego que no tiene desperdicio. Conseguirlo puede significar que Darth Vader os felicite personalmente, y eso no ocurre todos los días.

PUNTUACIÓN: **92%**
MICROMANÍA NÚMERO: 75

INFERNO. THE ODISSEY CONTINUES


PC

Por mucho que lo nieguen en Ocean, «Inferno» siempre será para nosotros la prodigiosa segunda parte de un clásico como «Epic». Un clásico elevado a la enésima potencia. D.I.D., y Ocean habían cosechado triunfos pero, probablemente, ninguno tan escandaloso como el que conseguirá –si es que ya no ha ocurrido– «Inferno». Un CD-ROM maravilloso traducido al español en diálogos y textos, unas animaciones de película, y un simulador que se puede jugar de mil formas diferentes, con un total de setecientas misiones. Nadie había logrado tanto. Y si está a nuestro alcance conseguirlo, ¿por qué dejamos pasar la oportunidad? Sólo es cuestión de querer disfrutar con un gran programa.

PUNTUACIÓN: **93%**
MICROMANÍA NÚMERO: 78

DAWN PATROL

Luchar en los cielos, codo con codo, con el Barón Rojo, era un sueño imposible hasta que apareció «Dawn Patrol». Probablemente, el simulador que mejor ha reflejado la Primera Guerra Mundial en un ordenador. Unos aviones espectaculares por su sencilla concepción, un realismo brutal, un control tan simple como los propios aeroplanos, pero tan convincente y auténtico como la Historia.

PUNTUACIÓN: **88%**
MICROMANÍA NÚMERO: 78

AVENTURA

ALONE IN THE DARK 2



Un capitán pirata, con pata de palo, con parche en el ojo, con cara de malo... el retrato perfecto del nuevo enemigo de –sí, ha vuelto– Edward Carnby. Infogrames superándose a sí misma, o como el buen hacer que se pudo contemplar en «Alone in the Dark», tenía posibilidad de ser mejorado.

«Alone in the Dark 2» es una aventura que los fanáticos del género no han dudado en calificar como ejemplar. Con gran calidad técnica, con un argumento tan irresistible que acababa por enganchar irremisiblemente, con ese algo especial que sólo Infogrames sabe darle a un juego, era, quizá, la más esperada aventura del 94. Pero como no hay dos sin tres, los amigos galos ya se nos descuelgan con la ¿definitiva? entrega de la serie. Larga vida a los hijos de la oscuridad.

PUNTUACIÓN: **97%**
MICROMANÍA NÚMERO: 70

UNDER A KILLING MOON



La noticia no era tanto que el juego poseyera vídeo digital, o que el entorno 3D fuera casi real..., ni siquiera el tiempo invertido en el proyecto. La noticia hacía referencia a un número, el cuatro. Ni más ni menos que cuatro CDs –más de dos gigas de código– era lo que ocupaba la más reciente producción Access.

Cuando «Under a Killing Moon» aparece en el mercado, sí se puede decir eso de que el cine ha entrado en los ordenadores. Porque, básicamente, eso es el juego: una larga e interactiva película. Una película dotada de una extraordinaria atmósfera, entre el cine negro y las fantasías futuristas. Una película protagonizada por un detective tan encantador como torpe. Una película en la que cualquiera puede ser el personaje central.

PUNTUACIÓN: **93%**
MICROMANÍA NÚMERO: 78

HEIMDALL 2

Los programadores de Core adoran el Amiga. Pero no se olvidan del PC. Y gracias a eso, ahora podemos disfrutar con una joya que rebosa calidad, y recoge el espíritu clásico de la aventura. Sólo «Heimdall 2» podía superar a «Heimdall». Y nuestras expectativas se cumplieron, y con creces. El dios inmortal volvió al mundo, pero esta vez acompañado. Y es que siempre es mejor hacer las cosas con un amigo.

Mitos y leyendas, oscuros enemigos, trampas diabólicas, Odin, Thor..., un mundo mágico en el que sólo los más valientes se atreven a entrar, y del que muy pocos salen con vida. Si eres capaz de superar las terribles pruebas que los dioses te han preparado, es posible, sólo posible, que algún día puedas entrar en el Valhalla, de la mano de Heimdall, por supuesto.

PUNTUACIÓN: **95%**
MICROMANÍA NÚMERO: 76

DREAMWEB



Había que remontarse a los lejanos –y casi prehistóricos– tiempos de los ocho bits y del Spectrum, para encontrar la primera referencia al trabajo de Creative Reality. O lo que es lo mismo, Neil Dodwell y Dave Dew, hacedores del milagro llamado «Myth», y del no menos portentoso «Dreamweb».

Obviando la calidad técnica, «Dreamweb» atrapa desde el primer momento por su cuidada ambientación, homenaje casi oficial a «Blade Runner». Pero cuando además tenemos entre nuestras manos uno de los primeros CDs en ser traducido íntegramente al español –voces y textos–, de fantásticos gráficos y animaciones, la cosa se pone aún más caliente.

¿Es la mejor aventura del año? Al menos, sí nos parece la más atractiva. Por eso, ha sido «Dreamweb» la que ocupa nuestro lugar de honor. Y es que hay que vivirlo para comprenderlo.

PUNTUACIÓN: **93%**
MICROMANÍA NÚMERO: 78

ECSTATICA



Y la aventura se hizo elipsoidal... Psygnosis presenta la primera producción en 3D en la que los polígonos dejan paso a las nuevas técnicas. Más sofisticadas, más logradas si se quiere. Unas técnicas que, en resumidas cuentas, ofrecen al jugador una aventura con el sello inconfundible de la compañía inglesa: un sello de máxima calidad.

Dos protagonistas para una misma historia. Un cuento de terror, que casi es una fábula. Magia, peligros, luchas a vida o muerte..., lo tiene casi todo. ¿O deberíamos decir todo? Sea como sea, «Ecstatica» es un programa que se hace con un hueco entre los mejores por derecho propio. Un universo fascinante nos espera pero, eso sí, no confiéis demasiado en la suerte. Aquí no os valdrá sólo con eso...

PUNTUACIÓN: **92%**
MICROMANÍA NÚMERO: 80

ESTRATEGIA

SEAWOLF



Los submarinos habían sido un tema casi tabú en el software. En muy pocas ocasiones se había logrado trasladar, con algo de fidelidad, la atmósfera de estas complicadas máquinas de guerra al ordenador... Hasta que llegó «Seawolf». Y, que caramba, la estrategia tiene un montón de adeptos, aunque no formen legión como otros géneros.

Desde luego, lo que al juego no se le podía negar era originalidad. A raudales. Pero, para redondear la faena, la calidad en casi todos sus aspectos era también sobresaliente: gráficos y voces digitalizados, excepcional ambientación..., un compendio de virtudes con las que el usuario podía manejarse a su gusto, haciendo casi de todo. A propósito, decidnos, ¿a vosotros os gusta tanto lanzar torpedos como a unos servidores?

PUNTUACIÓN: **91%**
MICROMANÍA NÚMERO: 73

THEME PARK

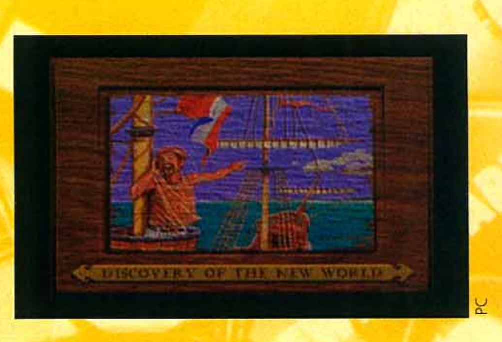


Si antes hemos dicho que «Seawolf» poseía originalidad, doblamos ahora la apuesta. Porque si de algo pueden presumir en Bullfrog es de eso, y de unos productos de calidad casi insuperable. Sólo ellos podían meter en un juego un parque de atracciones, haciendo que resultara el programa más rabiosamente atractivo visto en mucho tiempo.

«Theme Park» era, desde luego, un juego complejo. Pero, con algo de paciencia, podía resultar el software más adictivo desde los tiempos del «Tetris», y eso sin exagerar. Bullfrog no quiere jugadores a los que sólo les guste disparar, eso está claro, y la concentración del usuario se ve puesta a prueba miles de veces. Como su ingenio, como su capacidad de gestión, como su lógica, como sus dotes de negociador, como... Bueno, «Theme Park» no puede explicarse en cuatro líneas. Hay que jugarlo. Y además, con una versión CD-ROM de auténtico lujo.

PUNTUACIÓN: **94%**
MICROMANÍA NÚMERO: 74

COLONIZATION



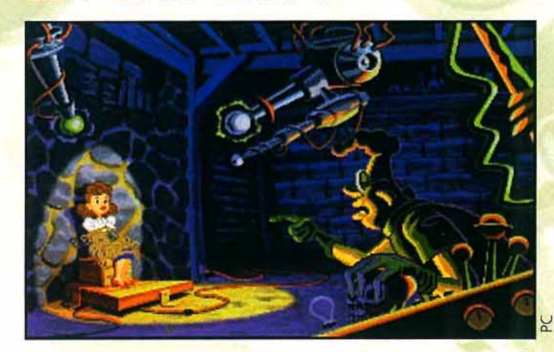
Sid Meier es un nombre casi mítico en el mundo de la estrategia. «Railroad Tycoon» o «Civilization» son sólo dos de sus mejores obras. Pero como todo tiene que avanzar, tampoco el ingenio de este buen hombre permanece quieto. Su último trabajo está rodeado de un halo histórico y teñido del romanticismo de las épocas doradas para los aventureros. Su nombre, «Colonization».

Quizá no sea el más grande juego de estrategia jamás creado, pero es de Sid Meier, y eso es de por sí toda una garantía. Quizá Microprose pueda presumir de tener entre sus filas a uno de los más grandes genios que haya dado el software en toda su Historia –con mayúsculas, como «Colonization»–.

PUNTUACIÓN: **94%**
MICROMANÍA NÚMERO: 79

AVENTURA GRÁFICA

SAM & MAX HIT THE ROAD



PC

Lucas Arts dijo que había que revolucionar el mundo de la aventura gráfica, tal y como ellos lo concebían. El Scumm dijo adiós, los protagonistas heróicos –recordemos a Indy– también desaparecieron. ¿Qué llegó en su lugar? Los dos sabuesos más hilarantes, histriónicos y desequilibrados que os podáis imaginar. El cartoon en todo su esplendor. La locura invadió el otrora apacible género aventurero, y nada volvió a ser igual. Claro que, con el precedente de «Day of the Tentacle», ya nos podíamos esperar cualquier cosa de Lucas y sus muchachos.

Y no nos dejemos en el tintero esa sensacional versión CD, con unas voces que tiraban de espaldas.

PUNTUACIÓN: **94%**
MICROMANÍA NÚMERO: 69

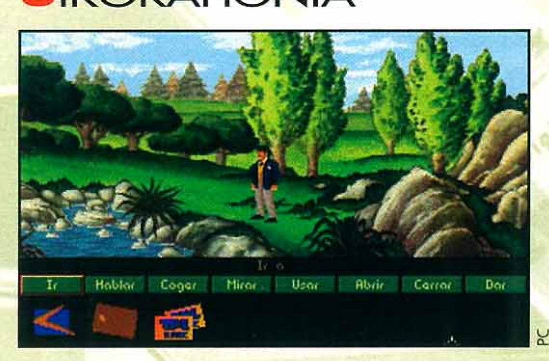
RETURN OF THE PHANTOM

Poco a poco, Microprose se hizo con un hueco en este siempre complicado género. Durante mucho tiempo clamamos por la llegada de «Return of the Phantom» a España y aunque tarde, al final acabó por lanzarse en nuestro mercado.

«Return of the Phantom» utilizaba esa técnica tan conocida del "rotoscope", para alegrar la vista con unas animaciones sensacionales que acompañaban a los preciosistas y barrocos gráficos, en los que se recreaba la Ópera de París y la historia de Erik. Viajes en el tiempo, resolución de complejos enigmas y un amor por medio conformaban el grueso de una ambiciosa producción a la que sólo le faltó el detalle de la traducción a nuestro idioma. Una aventura distinta, con sabor romántico y una ambientación impresionante. Horas y horas de diversión, para los paladares más exquisitos.

PUNTUACIÓN: **93%**
MICROMANÍA NÚMERO: 72

IGOR: OBJETIVO UIKOKAHONIA



PC

El español cuando programa, es que programa de verdad. O los españoles de Péndulo Studios, para ser más concretos. ¿Una aparición? ¿Salidos de la nada? No. Un trabajo silencioso pero concienzudo que acabó por dar sus frutos. Unos estupendos frutos con la que pasará a la historia como la primera aventura gráfica hecha en nuestro país, de manera íntegra. No se le pueden negar inspiraciones Lucasianas –léase Indianas y compañía– pero el mérito de los chicos de Péndulo consistió en dar una personalidad propia a su producto. Un viaje de fin de curso puede transformarse en una increíble aventura. Damos fe de ello. E Igor también. ¡Lo que se puede llegar a hacer por amor...!

PUNTUACIÓN: **88%**
MICROMANÍA NÚMERO: 74

LEISURE SUIT LARRY 6

Larry Laffer es el antihéroe por excelencia. Un tipo bajito, feo, calvo, relativamente gracioso y con un sex appeal que brilla por su ausencia. Sin embargo, las chicas le adoran, o eso afirma él. Claro que, intentar demostrarlo aventura tras aventura, la ha costado más de un disgusto –y de dos, y de tres...–. En proporción directa a sus desgracias, las carcajadas de los buenos aficionados al género han resonado hasta en Constantinopla. Y es que, cuando en Sierra dicen que tienen una buena idea, hacen cualquier cosa por demostrarlo. El mejor juego protagonizado por el inefable Larry, está, como no, repleto de sensuales féminas y divertidas escenas. Su calidad resulta excelente a todos los niveles, funciona desde Windows y hay versiones en VGA y SVGA. ¿Alguien da más?

PUNTUACIÓN: **92%**
MICROMANÍA NÚMERO: 76

THE LEGEND OF KYRANDIA, BOOK 3: MALCOLM´S REVENGE



PC

Si lo tenéis en las páginas de este mismo número, con una estupenda portada por añadidura, sólo aparece para CD-ROM, es la aventura más cuidada de Virgin y Westwood, y encima está protagonizada por Malcolm, ¿qué se puede comentar?

Es bueno, bonito y..., ¿barato? Dejemos a un lado las polémicas sobre economía y centrémonos en lo que importa. Cuando todos creíamos que Malcolm había pasado a la historia, aparece por arte de magia –más o menos– para redimir su buen nombre. O eso dice el bufón más temible del reino. Pero os aseguramos que eso de pasar de mal endémico a héroe nacional no es nada fácil. Si tenemos buena conciencia, algo de habilidad, somos un poco reflexivos y tenéis ganas de pasarlo en grande, no lo dudéis por un sólo instante: "Kyrandia 3" es vuestro juego de todas, todas.

Y si a alguno no le gusta, Malcolm se encargará de él. Mucho cuidado con el bufón, anda suelto y no tiene escrúpulos...

PUNTUACIÓN: **94%**
MICROMANÍA NÚMERO: 80

ROL

LANDS OF LORE



PC

Un regreso al viejo estilo del rol, a la esencia, al espíritu que originó uno de los géneros con más adeptos, pero al mismo tiempo plagado de novedades.

La vieja Scotia se ha empeñado en hacernos pasar un mal rato, pero lo que consigue es todo lo contrario: hacer que el jugador disfrute como un enano –y valga la expresión– de uno de los más fantásticos RPG de la pasada temporada.

Su elevada calidad gráfica, su sencillo interface, y los problemas y obstáculos a superar –inteligentes y atractivos, sin caer en la imposibilidad de su resolución–. le catapultan al estrellato de un género tan complicado como es el rol, donde todo es mágico y cualquier cosa puede suceder. Y si no, que se lo pregunten a Scotia.

PUNTUACIÓN: **90%**
MICROMANÍA NÚMERO: 68

PAGAN: ULTIMA VIII



PC

Origin es Origin, y a estos señores –sobre todo al inigualable Richard Garriot– no hay quien les tosa ni les plante cara en asuntos de rol. El avatar lo tiene complicado: un mundo en el que nadie le conoce, unos enemigos tan escurridizos como poderosos, un mapeado inmenso por recorrer y unos enigmas que necesitan de toda su habilidad –y de la nuestra– para avanzar, siquiera mínimamente.

La más preciosista joya del rol, en este último año, se hace con el puesto más alto por derecho propio. Sus competidores no han tenido por donde agarrar al héroe más famoso del género, ni por donde sacarle defectos. ¿Es el RPG definitivo de Origin? Mucho nos tememos que no. Mr. Garriot anda dándole vueltas en la cabeza a algo nuevo. Y cuando eso sucede, cualquier cosa es posible.

«Pagan» es un juego complicado, fascinante, grande, atractivo... «Pagan» es, sencillamente, el mejor RPG de Origin.

PUNTUACIÓN: **95%**
MICROMANÍA NÚMERO: 73

La decisión es tuya

¿Cuál es el mejor juego del año? ¿Prefieres un buen arcade o te inclinas por los simuladores más complejos? Estas preguntas necesitan respuestas y sólo tú se las puedes dar. Tu opinión es lo que cuenta y, por tal motivo, te proponemos que la compartas con nosotros.

Como cada año, desde su primera edición, el E.C.T.S., pide la colaboración de Micromanía como representante del público y el mercado españoles, para saber que es lo que más nos ha impresionado durante 1994. Y como cada año, Micromanía solicita tu voto.

*Los candidatos son los que se exponen a continuación, y abarcan la práctica totalidad de géneros existentes en el mercado. Sólo tienes que escoger uno: un título que puede entrar en la historia del software. Indica en el cupón adjunto cuál es el programa que se merece el máximo galardón –en el pasado año– de mejor juego, y envíalo a **MICROMANÍA, c/CIRUELOS 4, S. SEBASTIÁN DE LOS REYES, 28700 MADRID**, indicando en el sobre **"MEJOR PROGRAMA DEL AÑO.***

Tú puedes hacer historia. La decisión es tuya.

MEJOR JUEGO DEL AÑO:

- ❏ **CREATURE SHOCK** (ARGONAUT/VIRGIN)
- ❏ **RISE OF THE ROBOTS** (MIRAGE/TIME WARNER)
- ❏ **DREAMWEB** (CREATIVE REALITY/EMPIRE)
- ❏ **PAGAN:** ULTIMA VIII (ORIGIN)
- ❏ **THE LEGEND OF KYRANDIA, BOOK 3: MALCOLM´S REVENGE** (WESTWOOD/VIRGIN)
- ❏ **DOOM II** (ID SOFTWARE)
- ❏ **CYBERWAR** (SCI)
- ❏ **THEME PARK** (BULLFROG)
- ❏ **COLONIZATION** (MICROPROSE)
- ❏ **DONKEY KONG COUNTRY** (RARE/NINTENDO)



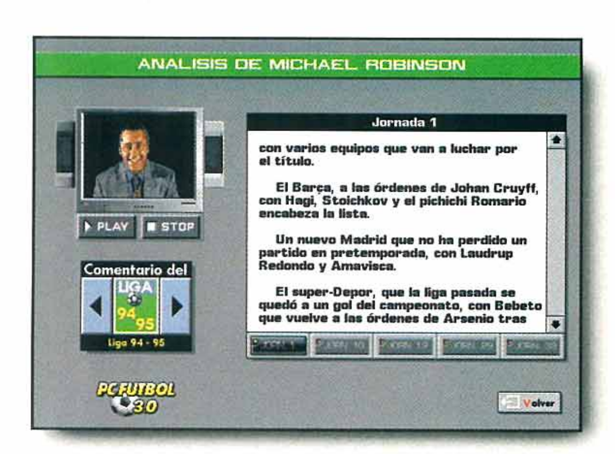
PCFUTBOL 3.0 incorpora una base de datos multimedia interactiva con información exhaustiva de los 40 equipos de Primera y Segunda División e historia de la Liga, de la Copa del Rey, UEFA, Recopa y Copa de Europa.



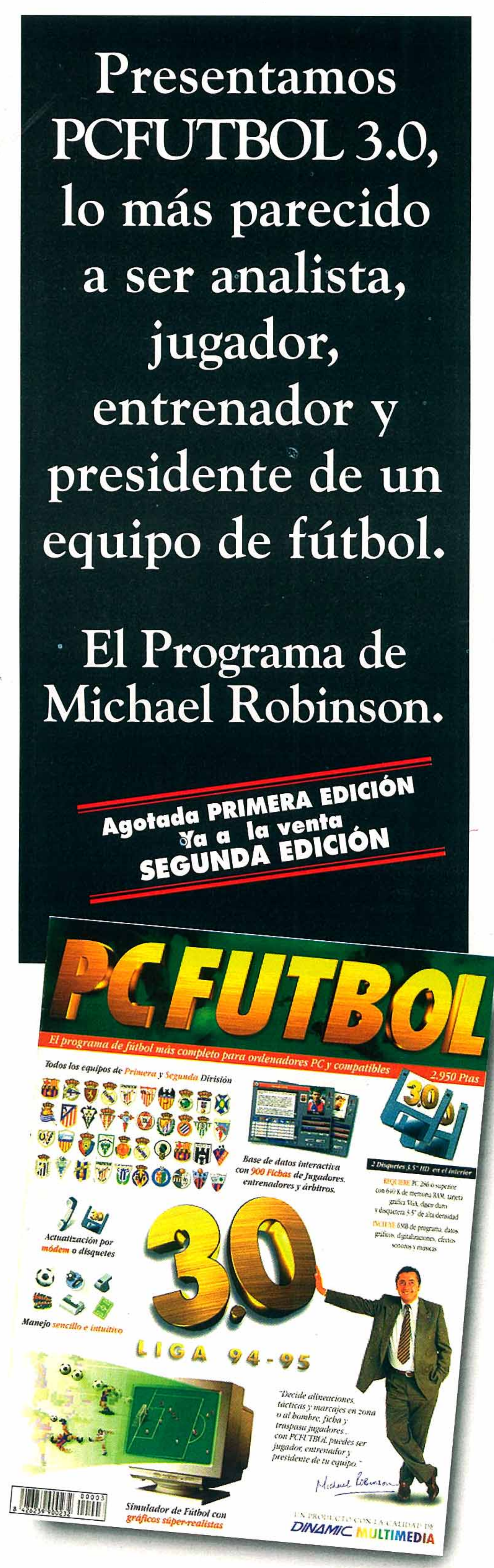
Más de 1000 fichas técnicas de jugadores, entrenadores y árbitros en la más completa base de datos, impresa o interactiva, dedicada al fútbol. Podrás consultar la biografía, estilo de juego y demarcación de cada jugador.



Seguimiento de la temporada: clasificaciones, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, sala de prensa, etc… Actualizable por disquete o por módem gracias a un sencillo e intuitivo inteface gráfico.



Michael Robinson analiza los refuerzos, sistema de juego y posibilidades de cada uno de los equipos de Primera División en la temporada 94/95.



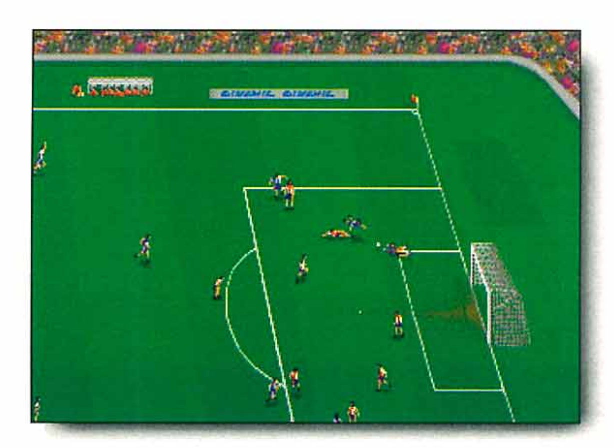


6 Megas en dos disquetes de alta densidad por sólo:





La versión 3.0 de PCFUTBOL incluye nuevos gráficos y efectos sonoros súper realistas. Disfruta realizando chilenas, cañonazos, remates de cabeza, etc…



Juega al fútbol con hasta 19 amigos o contra el ordenador. Elige visionado normal o ZOOM X 2. El simulador contempla todas las posibilidades del fútbol real: regates, pases, penalties, tarjetas, expulsiones, lesiones, etc…



Decide alineaciones, cambios, demarcaciones, áreas de juego, marcajes en zona o al hombre, traspasa jugadores, realiza fichajes de equipos nacionales o estrellas internacionales de la calidad de Ginola, Baggio o Giggs



Sientate en el sillón del presidente: consigue dinero con las retransmisiones por TV, pide créditos, decide el precio de las entradas, prima a tus jugadores: el club está en tus manos y el objetivo es ganar la Liga.

DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad/precio del mercado.





Juega al baloncesto. El simulador dispone de todas las posibilidades: pases, tiros, mates, rebotes, tapones, expulsiones, etc.

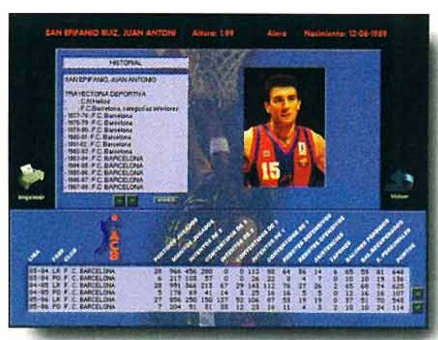


Desde la pantalla de tácticas te sentirás en la «piel» del entrenador: elige entre 7 tipos de defensa y diseña los ataques a tu medida.

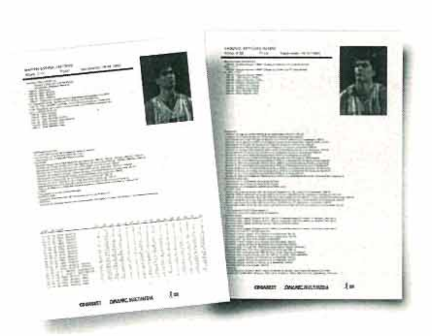


Sigue el desarrollo real de los Play-Offs'94 o crea el tuyo propio seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.





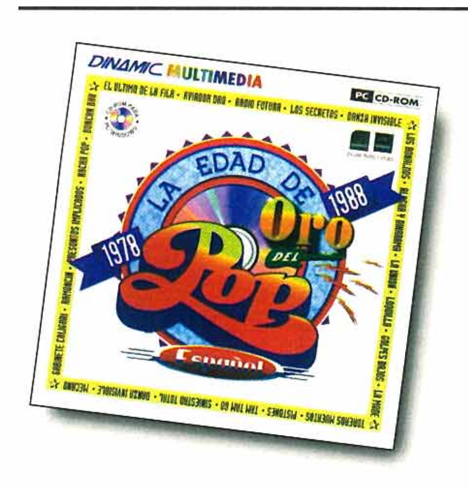
Más de 1000 fichas técnicas de los clubs, jugadores, entrenadores y árbitros que han participado en la Liga ACB en los útimos 11 años.



Puedes realizar impresiones de las fichas técnicas y consultar en pantalla los resultados de cualquier encuentro disputado en ese período.



CDBASKET también incluye 30 minutos de vídeo digital con las mejores jugadas de la temporada 93/94 y la versión 2.0 de PCBASKET.

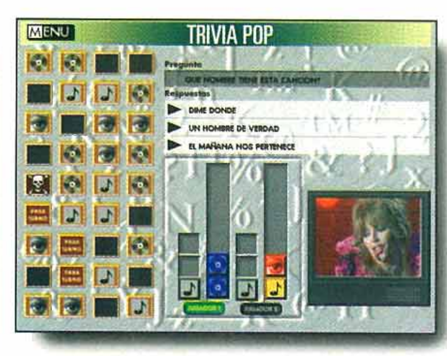




Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos...



...anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época...



...Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.



Teléfono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando este cupón al (91) 654 72 72

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envío: 250 pts.)

- ❏ **PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.**
- ❏ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❏ **CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❏ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

MM

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad..............................Código postal..............................
Provincia..............................Teléfono(.......)..............................
¿Ha solicitado alguno de nuestros productos anteriormente? SI ❏ NO ❏

Firma:

F O R M A D E P A G O

❏ Contra reembolso ❏ Visa ❏ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../........../..........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15



DURO COMO EL ACERO

IRON ASSAULT

Futuro y tecnología llevada al límite son dos materias inseparables. El software se ha aprovechado de esta alianza durante mucho, mucho tiempo, ofreciendo productos tan variados como de alta calidad. Y Virgin quiere seguir aportando su granito de arena. La última contribución que nos llegará en breve de esta innovadora compañía es «Iron Assault», una combinación de arcade y estrategia que nos hará alcanzar grandes metas. Tanto, como sus protagonistas.




Para evitar la presumible reiteración en las acciones, el juego dispondrá de una gran variedad de escenarios.

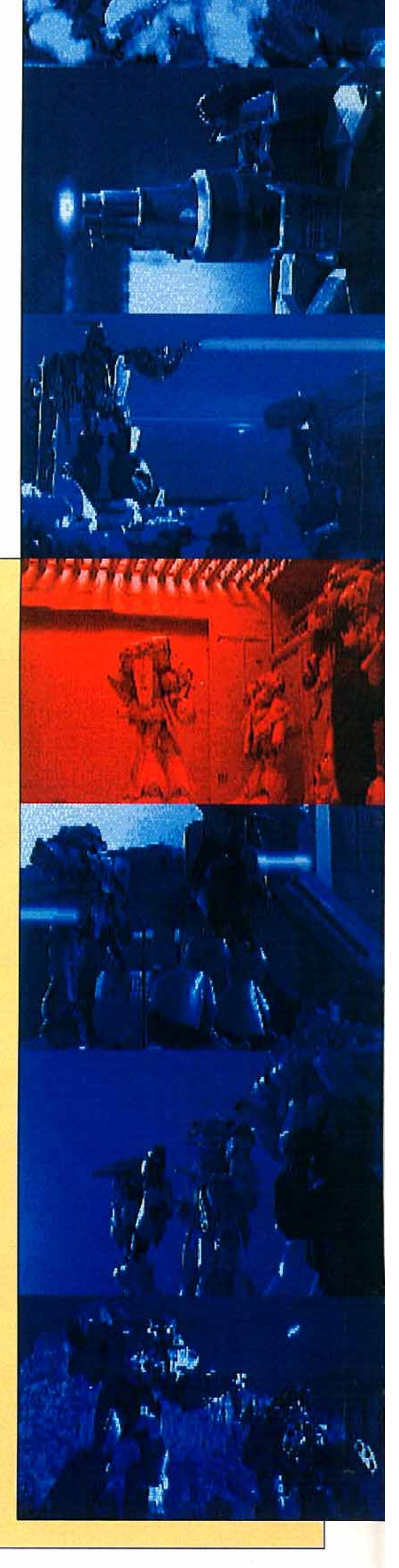




La estrategia estará presente en el juego. No será fácil escoger el camino adecuado, pero sí determinante.



Antes de cada misión, el cuartel general nos proveerá de todo lo necesario para llevarla a cabo sin contratiempos.



- **VIRGIN**
- En preparación: **PC CD-ROM**
- **ARCADE/ESTRATEGIA**

Lo que Iron Assault nos ofrecerá es, a priori, algo no demasiado original. Tengamos en cuenta que hablamos de lo que será un juego de acción, donde el aspecto arcade empezará dominando sobre cualquier otro. Sin embargo, lo que ya no será tan normal es el carácter de los protagonistas –en plural, no en singular–. Y es que eso de pilotar unos robots de descomunales proporciones, usándolos como arma contra todo bicho viviente, pese a no ser la primera vez que se hace, no deja de tener su miga ni su punto de originalidad e innovación.

GUERREROS MECÁNICOS

El futuro depende de nosotros. A los mandos de uno de estos monstruos de acero, se nos ha marcado la tarea de eliminar las fuerzas mecánicas que han decidido acabar con la humanidad. Como siempre, los tiempos venideros no se auguran demasiado esperanzadores. ¿Esto es todo lo que habrá que hacer en «Iron Assault»? En principio, sí. Y decimos en principio por qué más adelante, al avanzar en el juego, descubriremos como las distintas misiones y fases exigirán de nosotros una fuerte dosis estratégica. Tampoco se puede afirmar que Virgin esté realizando un programa de este género, sino una hábil combinación de acción y estrategia, que nos obligará a algo más que a disparar como unos locos a todo lo que nos cruce por delante.

«Iron Assault» nos planteará más de un problema a la hora de acabar con los escuadrones rivales, no ya por la dificultad que pueda tener la tarea en sí, sino por como abordarla. Las distintas ayudas que se ofrecerán al usuario incluirán radares, mapas, objetivos primarios y secundarios que habrá que cumplir en el orden correcto, etc. Variedad, como con los escenarios donde transcurrirá la acción: desde decorados urbanos a desiertos, de tierras glaciales a edificios, «Iron Assault» barajará un amplio abanico de posibilidades que evitará la rutina del jugador.

CIBERDOOM

Cada vez más popular, la perspectiva frontal va siendo incluida en multitud de programas por la práctica totalidad de compañías del mercado. De hecho, pero a otro nivel, se podría calificar a «Iron Assault» como un «Doom» un tanto cibernético –visualmente hablando–, pero completamente distinto a nivel de desarrollo.

Curiosamente, lo que parece que «Iron Assault» no tendrá es una amplia variedad de las famosas vistas externas, que vienen siendo algo general en multitud de productos. Todo el control de nuestros gigantescos protagonistas se realizará, única y exclusivamente desde una cabina interior, en la que, eso sí, podremos seleccionar un panel de mandos que ocupe toda la pantalla con HUDs de visualización, o bien una visión frontal del exterior, más todo tipo de accesorios de ayuda, ya mencionados anteriormente.

Lo que sí se incluirá como uno de los puntos fuertes de «Iron Assault» será un buen número de secuencias cinemáticas, en las que se está usando una técnica mixta de animación y vídeo digital, con personajes humanos y mecánicos.

Lo que promete «Iron Assault», en definitiva, es ofrecer diversión y entretenimiento. Y estamos casi seguros de que lo conseguirá. Dentro de muy poco lo sabremos.

F.D.L.

¿ Es éste el día del juicio?

Full Motion Video y secuencias de cine. Eso es lo que «Iron Assault» ofrecerá entra fase y fase, obviando temas como la intro. Cada vez más, esta técnica se viene aplicando a multitud de programas para hacerlos más atractivos, tanto por el puro deleite visual, como para hacer más amenas las esperas durante los tiempos de carga.

El método empleado por Virgin para realizar estas secuencias, utiliza una combinación de vídeo digital, con actores grabados sobre fondo azul, y posteriormente insertados en un plano general, con la filmación de maquetas y modelos a escala, animados artesanalmente. ¿Qué quiere decir esto? Que se ha echado mano de la animación fotograma a fotograma –arduo trabajo, sí–. Los aficionados a las películas de Ray Harrihausen conocen perfectamente esta técnica, empleada entre otras compañías de culto como la Toho –que, entre otros, es responsable de todos los filmes protagonizados por el mítico Godzilla–.

La atmósfera que estas secuencias proporcionan al juego, conforma un cóctel a medio camino entre «La Guerra de las Galaxias» y «Terminator» –y, como no, su secuela, «El Día del Juicio»–. Un mundo deshumanizado en el que las máquinas son las dueñas de la sociedad. ¿Será así de verdad el futuro?

ZAFARRANCHO DE COMBATE

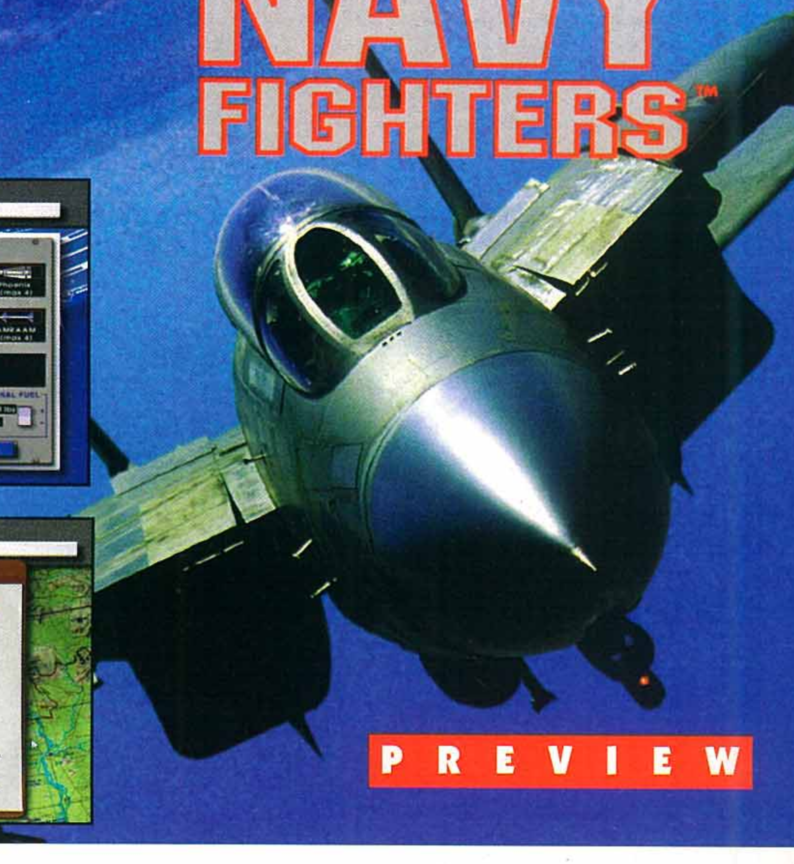
Aunque ya existen en el mundillo del entretenimiento informático simuladores de vuelo de todas las épocas y aviones posibles, cada vez que aparece uno nuevo es recibido por los amantes de los simuladores de manera entusiasta. Cada nuevo juego sirve para aportar mejoras sobre los anteriores y para disfrutar de la sensación que supone pilotar aviones de otras épocas o aparatos actuales que valen millones de dólares. «U. S. Navy Fighters» está entre éstos últimos.



PC



PC




PC



PC

■ELECTRONIC ARTS
■En preparación: **PC CD-ROM**
■SIMULADOR DE VUELO

Al igual que ocurre con los demás juegos, los simuladores de vuelo también tienen en el CD-ROM un soporte inigualable en el que los programadores pueden explayarse con total libertad a la hora de diseñarlos y realizarlos. Y de hecho así está ocurriendo con programas como «Falcon Gold» o «Wings of glory»; y «U.S. Navy Fighters» no podía quedarse atrás. Todos los aspectos de un buen simulador van a estar presentes aquí, pero extraordinariamente mejorados y ampliados gracias al CD y al buen hacer de Electronic Arts. Se pretende que este programa recree verdaderamente lo que es pilotar cualquier avión de combate en misiones perfectamente ambientadas en conflictos de la actualidad, sin dejar de lado el aspecto puramente arcade que los simuladores tienen implícito.

A SUS PUESTOS

La primera impresión del programa es muy positiva, porque incluso en los menús se nota el cuidado que se ha puesto al realizarlos, recreando la forma de los paneles de los aviones. También sorprende agradablemente la multitud de opciones que nos proporciona el programa, que no se limita a ponernos en la pista de despegue del portaaviones. Tendremos total libertad para configurar según nuestras preferencias y nivel de habilidad las misiones que vamos a realizar, jugando con parámetros tales como el tipo de avión, el objetivo a destruir, la pericia y armamento de los enemigos o su nacionalidad.

La elección es libre, y es lo suficientemente amplia para permitir jugar y disfrutar a cualquiera. Por supuesto no faltarán tampoco misiones y campañas predefinidas para los que tengan prisa, pero incluso aquí podremos cambiar ciertas opciones de la simulación.

Uno de los dos aspectos que llaman poderosamente la atención es la posibilidad de jugar con "trampa" quitando realismo a la simulación, acentuando el aspecto arcade: así nuestro avión puede ser indestructible o podemos cargar un exceso de armas independientemente del peso que ya llevemos.

El poder destructivo de nuestros aparatos viene representado por todo tipo de misiles y bombas que existen en la realidad con sus características y peculiaridades. El otro aspecto es la fabulosa base de datos que hará las delicias de los amantes del material militar: cazas, bombarderos, vehículos terrestres y barcos aparecen clasificados por temas y en forma de fichas muy completas con sus características técnicas y operativas, su foto y una representación tridimensional tal como los veremos en el juego.

¿Y DE VOLAR, QUÉ?

Volar, surcar los aires en pos del enemigo esquivando los traicioneros misiles que aparecen por retaguardia. Hacer piruetas, pasadas y maniobras arriesgadas sin peligro de nuestra vida, son sólo algunas de las posibilidades. La resolución con que veremos los escenarios irá en función de la velocidad de nuestro equipo y la calidad de nuestra tarjeta de vídeo –para 1024x768 necesitaremos 8 Mb de RAM– aunque hasta en la mínima resolución los gráficos son muy aceptables. Cada modelo de avión tiene su cabina característica, sus prestaciones y limitaciones resultando en este aspecto la simulación muy buena; y además el control es posible con cualquier joystick, incluido el fabuloso Thrustmaster, lo que nos permitirá hacernos con los mandos a la perfección.



PC

También cabe destacar que el ratón está activo en cualquier situación del juego para poder acceder a todos los menús y múltiples opciones. A todos los aspectos de un buen simulador, tales como las múltiples vistas de vuelo, se añaden otros como voces, gráficos digitalizados y animaciones que ambientan y dan realismo a las distintas misiones. Ya sólo cabe esperar, engrasando los joysticks y nuestros reflejos, a tener en nuestras manos el CD de lo que promete ser una de las mejores simulaciones del año, por lo menos de las primeras.

C.S.G.

Los buenos y los malos

Aquí podemos observar unas tiras de algunos de los aviones que vamos a poder pilotar cuando juguemos con «U.S. Navy Fighters». Y resultaría imposible distinguir los buenos de los malos, porque eso va a ir en el gusto de cada uno, ya que vamos a poder elegir la nación para la que vamos a pilotar. Modelos reales rusos y americanos están a nuestro alcance y son lo suficientemente variados para que no nos lleguemos a cansar. Cada uno de ellos refleja a la perfección a su homólogo real, salvando las distancias claro, en los aspectos representados para su manejo; aunque basicamente todos se pilotan igual.

Por otra parte, en las fichas que incorpora el programa tenemos hasta el último detalle técnico de los aparatos, incluyendo una vista completa 3D desde cualquier punto, para deleitarnos en su contemplación sin miedo a que nos derriben.

ARMORED FIST

En espera de «Wolfpack» y el deseado «Hard Wired», Nova Logic nos invitará a degustar un delicioso aperitivo para ir abriendo boca. «Armored Fist», la culminación de la técnica Voxel Space iniciada con «Comanche: Maximun Overkill», está casi a punto. Ahora, el escenario ha cambiado ligeramente, pero la guerra se encuentra en todo su apogeo. La fortaleza aérea es en estos momentos tan sólo un apoyo para una de las máquinas más temidas en todo conflicto armado: el tanque.





PC

PREVIEW

No sólo de voxel vive «Armored Fist»





El voxel es a las 3D, lo que el pixel a las dos dimensiones. Un pixel (picture cell), no es más que un punto, definido por dos coordenadas –vertical y horizontal– con unos determinados atributos (brillo, color, etc.) de pantalla.

El voxel (volume cell), es exactamente lo mismo, sólo que en él se añade una tercera coordenada, con lo que podríamos hablar, no ya de un punto, sino de una unidad volumétrica, que, al igual que los pixels, puede ser manejado, con las técnicas de programación adecuadas, como un todo, agrupándose a su vez en unidades mayores.

Sin embargo, y al igual que ocurría con «Comanche", «Armored Fist» no utiliza sólo el Voxel Space. Durante las escenas cinemáticas interfase, o en la misma secuencia de introducción, las animaciones más clásicas, en las que programas como "3D Studio" tienen mucho que decir, están también presentes.

Crear una de estas no es una tarea sencilla, pero, al menos, suponemos que mucho menos complicada que el dominio del "Voxel Space". Lo mejor de todo, es que «Armored Fist», en su versión CD, mostrará un gran número de estas secuencias, a altas velocidades, incluso en equipos no demasiado potentes, como un 486 SX.

Es posible, incluso, que hasta morir ya no sea una tragedia, si al menos nos lo muestran como una escena de gran belleza gráfica.



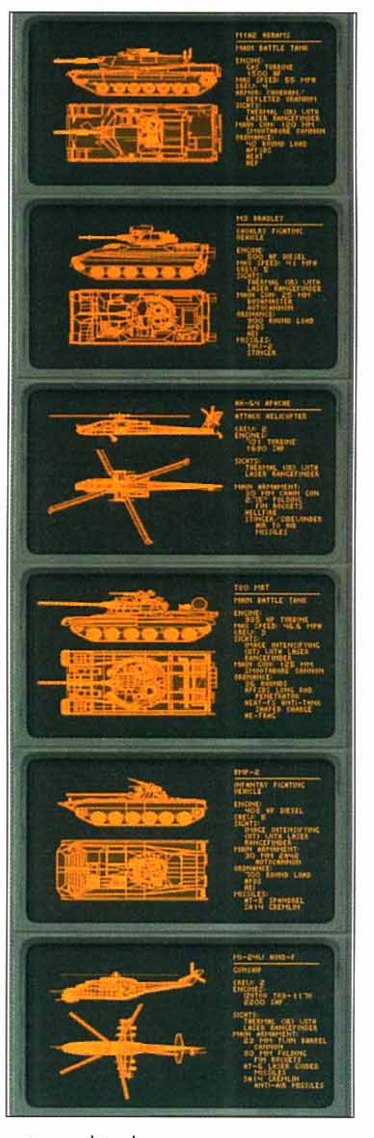
¡ES LA GUERRA!

- **NOVA LOGIC**
- En preparación: **PC, PC CD-ROM**
- **SIMULADOR**

La aparición de «Comanche» causó un revuelo en el tranquilo género de la simulación. No ya por su temática y desarrollo, sino por su diseño y gráficos. Era la primera vez –si no nos falla la memoria–, que se empezaba a manejar el término "voxel". La técnica utilizada para su creación, Voxel Space, prescindía de los hasta entonces habituales gráficos vectoriales, para inaugurar el camino de las 3D, reales. Ahora, ese camino se ha convertido en una lujosa autopista con el desarrollo de «Armored Fist», un programa en el que los carros de combate cogen el relevo a las aeronaves, y con el que Nova Logic nos invita a vivir la guerra en una de sus facetas más duras, a medio camino entre el arcade, la estrategia y la simulación.

DE UNO Y OTRO LADO

Aparte de la calidad técnica habitual en los productos Nova Logic, en «Armored Fist» encontraremos algo que satisfará enormemente a los aficionados a la simulación, y al tiempo a los novatos en este campo, y es que el juego se está diseñando de tal modo que combine de manera casi perfecta el componente realismo con la sencillez de manejo.



Los vehículos que se encuentran disponibles en el juego, pertenecerán tanto a las fuerzas armadas occidentales como (ex)soviéticas. Por la parte norteamericana, los carros a nuestra disposición serán el M1A2 Abrams y el M3 Bradley IFV. Por el lado soviético, el T-80 y el BMP. Cualquiera de ellos podrá manejarse con total libertad en las distintas misiones del juego, en las que, por supuesto, los objetivos cambiarán según participemos por uno u otro bando.

Y hablando de misiones, se está dotando al programa de una gran variedad en las mismas, de modo que abarque desde sencillas campañas de entrenamiento, hasta batallas de enorme dificultad en su resolución.

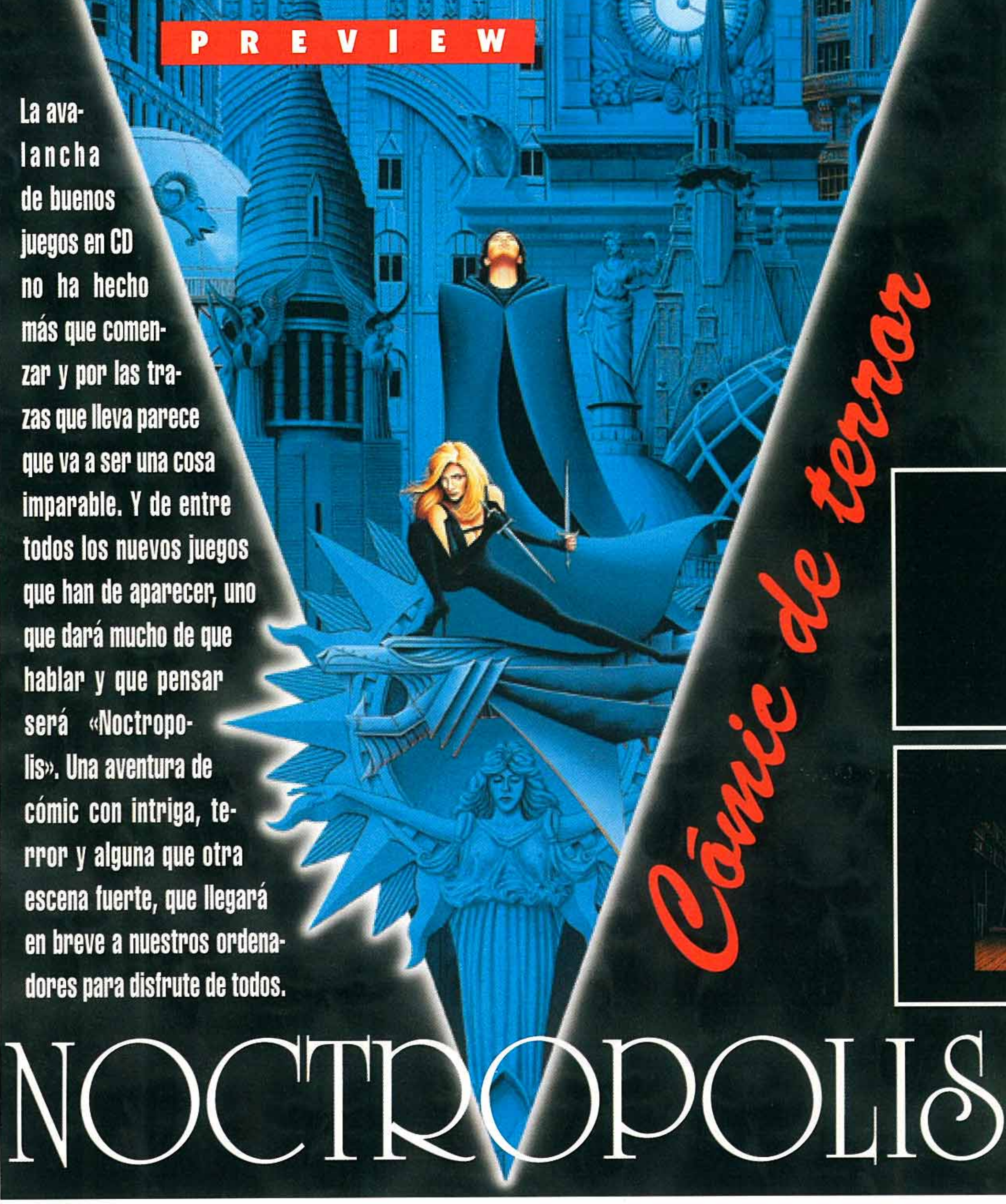
VUELVE EL VOXEL

La reaparición de Voxel Space siempre es una buena noticia, ya que implica, casi directamente, la gran calidad gráfica del juego. Sin embargo, y si ya conocemos esta técnica, no será lo más destacable de «Armored Fist», a priori. Sin embargo, detalles como la posibilidad de actuar como comandante estratega o piloto, sí resulta de sumo interés. Y es que «Armored Fist» combinará un poco de todos, o casi todos, los géneros, para ofrecer un producto, aparte de con una gran calidad técnica, agradable al usuario y nada rutinario en su desarrollo.

Variado, atractivo, adictivo, largo en su desarrollo..., estas son algunas cualidades con las que «Armored Fist» sorprenderá al usuario.

F.D.L.

- FLASHPOINT/ELECTRONIC ARTS
- En preparación: **PC CD-ROM**
- **AVENTURA GRÁFICA**



"Mi nombre es Peter Grey, y soy propietario de una tienda de libros que últimamente no tiene mucho éxito, aunque, si he de ser sincero, nunca lo ha tenido. Por otra parte, el fracaso es costumbre en mi vida y no es por ser pesimista, pero empezando por el divorcio y terminando por los acreedores que no paran de acosarme, no puedo ni respirar. Afortunadamente me queda la enorme satisfacción de leer los comics que van saliendo de mi gran héroe, 'Tenebroso', que mantiene el orden y la ley en la oscura ciudad de Noctropolis. Pero como la desgracia me acompaña, el último ejemplar que tengo en mis manos realmente es el último, porque el editor anuncia que "Tenebroso" se retira ya que todos los villanos están muertos o bien entre rejas."

PROTAGONISTA OBLIGADO

Tras devorarse el cómic, nuestro personaje tiene una pesadilla de la que se despierta sobresaltado por el timbre de la puerta. Un curioso cartero le trae un no menos curioso paquete: un nuevo cómic de "Tenebroso", junto con unas monedas. El cómic en cuestión parece una continuación del que acaba de leer: "una vez Tenebroso fuera de la ciudad, un misterioso personaje de nombre Flux se dedica a sacar de la prisión a los villanos y les encomienda sembrar el caos en la anteriormente tranquila Noctropolis..., ahora que no hay nadie que pueda detenerlos". Peter desea que los criminales tengan su castigo mientras juega con la moneda; y cuando ésta cae al suelo, por arte de magia aparece una puerta que le absorbe transportándole a un mundo desconocido..., o quizás no tanto.

Enormes edificios que ascienden a un cielo ennegrecido y una civilización extrañamente avanzada le reciben, y explorando los alrededores se da cuenta que está en la mismísima Noctropolis. A partir de aquí todos nuestros esfuerzos irán encaminados a adoptar el papel de "Tenebroso" para acabar con Flux y sus secuaces, Succubus, La Diva, Morpheus, etc. Para ello tendremos que recabar multitud de pistas hablando con los personajes de la aventura, a los que tendremos que convencer de la veracidad de nuestros planes para que nos ayuden en nuestra misión. La habilidad en la conversación será vital para ganarnos su confianza ya que los diálogos van avanzando según los derroteros por los que desarrollemos nuestra plática, siendo necesario dar las respuestas correctas para no acabar con la paciencia de nuestro interlocutor.


PC
Peter Grey es todo un perdedor, aunque ahora va a tener la oportunidad para salvar su vida del desastre total.

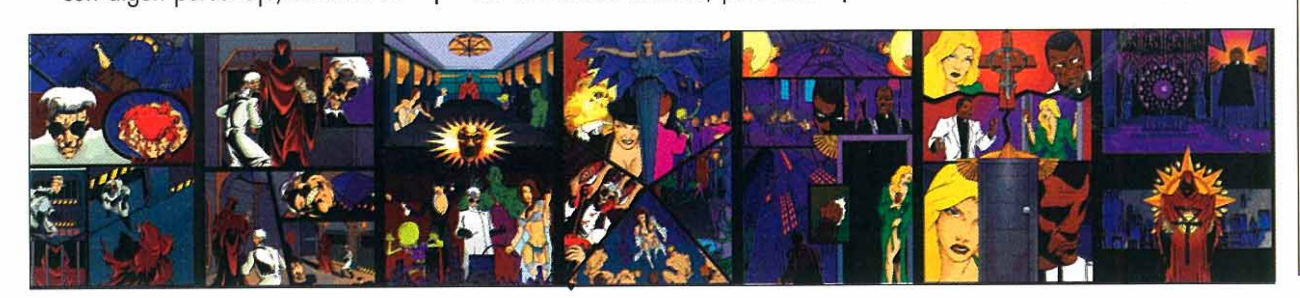

PC
El acierto en los diálogos con los distintos personajes es la tónica común para poder avanzar en el juego.

HÉROE ACCIDENTAL

Así, sin comerlo ni beberlo, nos vemos metidos en un mundo que no es el nuestro y en una misión muy difícil de realizar: sustituir a nuestro héroe del cómic. Menos mal que nuestra situación nos sirve para conocer a todos los personajes que hemos admirado y odiado mientras leíamos sus aventuras. Y aquí viene uno de los mejores aspectos que el programa nos tiene reservados: cuando interactuemos con algún personaje, oiremos su voz –además de con subtítulos– y veremos los movimientos que hace digitalizados perfectamente a partir de actores de carne y hueso. Otra virtud más a su favor es la inclusión por doquier de animaciones de vídeo realizadas con personas "de verdad" que confieren realismo al juego.

Y tratándose de una historia de cómic, no podían faltar esas páginas de papel que tantas veces nos han hecho soñar, sólo que ahora cambian de soporte para aparecer en nuestro monitor, pero con la misma calidad sacada de la pluma de un genial dibujante y con los clásicos bocadillos que hacen que el cómic sea lo que es. Y si acabamos diciendo que el sonido y los decorados aumentan la autenticidad de la historia creando el ambiente intrigante de los comics modernos, tendremos a todos los amantes de los tebeos, que sois muchos, deseando que caiga en sus manos una de las primeras bombas del año 1995.

C.S.G.



Manejar con precaución

«Noctropolis», como algunos juegos que lanzan últimamente, tiene la clasificación de "para adultos" por contener escenas violentas y de contenido erótico. La nueva producción de Electronic Arts tiene alguna que otra escena "fuerte", sin llegar a rozar lo escandaloso, al igual que tampoco desdeña las acciones y palabras violentas. Es decir, que haberlas, "hailas".

Y no es que a las casas de software les haya dado ahora por sacar sistemáticamente en sus juegos mujeres ligeras de ropa o escenas subidas de tono, sino que, debido al argumento del juego y para conseguir una mejor ambientación, han de incluirse. Y las calificaciones restrictivas que reciben esos juegos están muy bien puestas, aunque las susodichas imágenes no lleguen ni remotamente a ser como las que visionamos en televisión o en el cine, cualquier día a cualquier hora y en cualquier película recomendada para todos los públicos. Pero ese es otro tema.

De forma especial, en este programa el componente "para adultos" está muy bien administrado y realza lo que se quiere reflejar con él, ambientando la trama del juego perfectamente. Un aspecto más a tener en cuenta de éste gran programa, aunque de él sólo podamos ver, por ahora, imágenes.



EL REY LEÓN

El león extiende su garra y amplía sus dominios al campo de los ordenadores. Simba ya es rey. El rey de Disney, el rey de las plataformas..., sólo le quedaba este territorio por conquistar, y no ha perdido tiempo en reclamar tan jugoso botín. El PC se ha tenido que rendir ante el brutal esplendor del Amo y Señor de todas las criaturas de la selva. ¡Larga vida al Rey!



PC

Este "simpático" simio es uno de los principales obstáculos que el joven Simba tendrá que superar, antes de poder reclamar su puesto como rey de la selva.

- **DISNEY/VIRGIN**
- Disponible: **MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, SUPER NINTENDO, PC**
- En preparación: **AMIGA, GAME BOY**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **PLATAFORMAS**

Seguro que más de uno se estará preguntando..., ¿qué se puede decir a estas alturas de «El Rey León»? ¿Que estamos ante uno de los mejores juegos de plataformas de la historia? ¿Que Disney y Virgin han echado el resto con su última producción? ¿Que se va a convertir en todo un éxito...? Pero, vamos a ver una cosa, ¿acaso vamos a descubrir algo nuevo con este artículo? Tranquilos, enseguida aclararemos todo.

«El Rey León» y Disney. Tanto monta, monta tanto. La primera historia de la fábrica de sueños que no se basa en un guión original, ha cautivado corazones y ha reventado taquillas desde el momento de su estreno en la pantalla grande. No era difícil –pero que nada difícil– augurar, con semejantes antecedentes, un tremendo éxito en el paso de Simba al reino del videojuego. Ya ha ocurrido con las versiones de consola. ¿Por qué el ordenador iba a ser menos? Sencillamente, no podía.

ALGÚN DÍA, HIJO MÍO...

...Todo esto será tuyo. Así hablaba Mufasa al pequeño Simba. Pero el argumento también lo conocemos. Scar, Mufasa, Simba, Rafiki..., protagonistas de una historia sobre la que sería redundante comentar cualquier cosa.

Estamos hablando del PC, y estamos hablando de plataformas. De manera más genérica, arcades. Un campo en el que, seamos sinceros, los compatibles nunca se han manejado con demasiada soltura. Por fortuna, de un tiempo a esta parte van apareciendo más y más títulos que están echando por tierra cualquier consideración anterior. Pero claro, también hay que decir que si bien en asunto de shoot´em ups y beat´em ups, la cosa se iba caldeando cada vez más, el tema de las plataformas era, todavía, la asignatura pendiente.

Nuestro protagonista, Simba –y como él todos los personajes de este programa–, salta, corre, gatea, se balancea y ruge como si estuviera vivito y coleando.

Mas tranquilos, que ha llegado «El Rey León» a poner las cosas en su sitio, y a las hienas más firmes que una vela. Porque a la penúltima -nunca se sabe lo que las mentes pensantes cavilan- producción de Disney se le pueden –y se le deben– achacar varios puntos en contra, pero reconociendo que estamos ante el mejor juego de plataformas que nos hemos podido echar a la cara, en PC.

EL MILAGRO DE LA ANIMACIÓN

Decir Disney es decir, que duda cabe, la mejor compañía de animación del mundo. Por tanto, algo ilógico sí habría sido que en el tema de los juegos este punto no fuera el más destacable.

Nuestro protagonista, Simba, y como él todos los personajes de «El Rey León», salta, corre, gatea, se balancea y ruge como si estuviera vivito y coleando. Que gran sorpresa, ¿verdad? Movimientos y animaciones –exceptuando algunos giros demasiado bruscos en ciertos saltos– resultan más que notables.

Asimismo, y acompañando a este aspecto, decorados y sprites muestran en pantalla un excelente trabajo de los chicos de Virgin. En general, lo que el juego

SIMBA, EL REY DE LA ANIMACIÓN

Resulta realmente espectacular contemplar la variedad de movimientos y animaciones que posee el protagonista de la historia, tanto en su variante de cachorro, como en la de león adulto. Mucho más, si tenemos en cuenta que esta era la primera vez en la que se tenía de personaje principal de un programa a un cuadrúpedo. Si conseguir una animación fluida y realista en un protagonista humano ya resulta complejo, mucho más lo es con una criatura que se desplaza a cuatro patas. Correr, saltar, agacharse, atacar, colgarse de salientes rocosos... los animadores de Virgin y Disney, codo con codo, han logrado escenas asombrosas en un campo ya trillado como pocos. ¿Con qué nos sorprenderán, a partir de ahora? ¿Serán capaces de superarse a sí mismos? Nunca digamos de este agua no beberé...

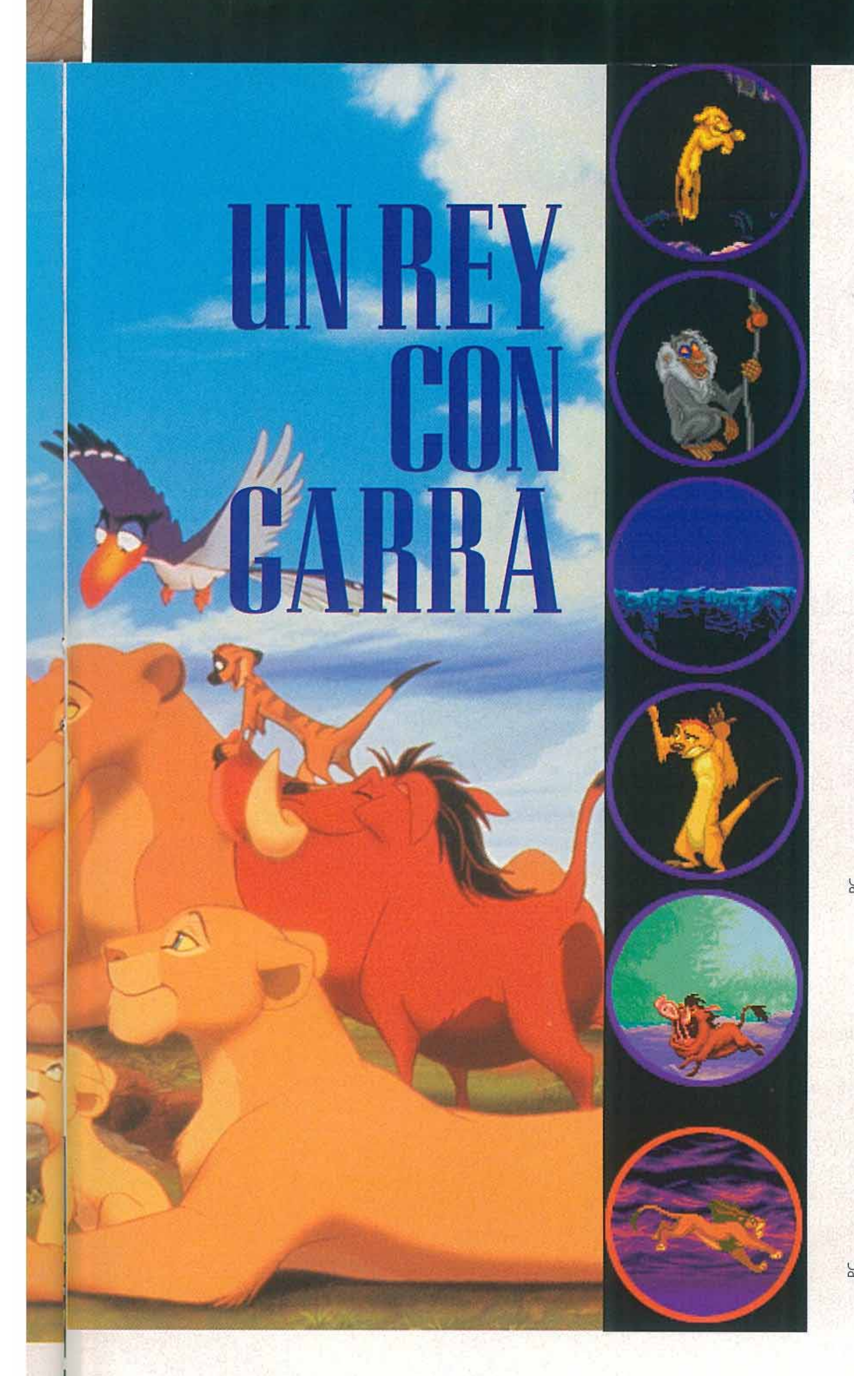








UN REY CON GARRA





PC

La gran dificultad que encierra «El Rey León», se pondrá de manifiesto en multitud de fases, como "Kauna Matata".



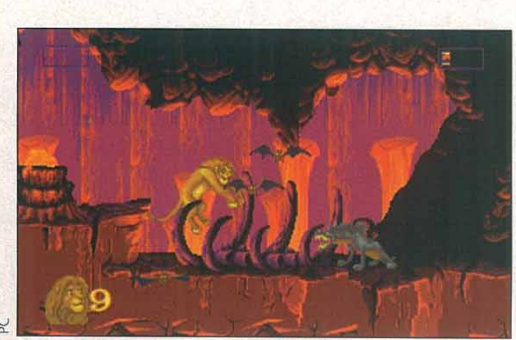
PC

La sorprendente animación de todos los personajes es el reflejo del gran esfuerzo que Virgin ha realizado en el juego.



PC

El Simba adulto no lo tendrá mucho más fácil que el pequeño cachorro, en lo referente a enemigos y trampas.



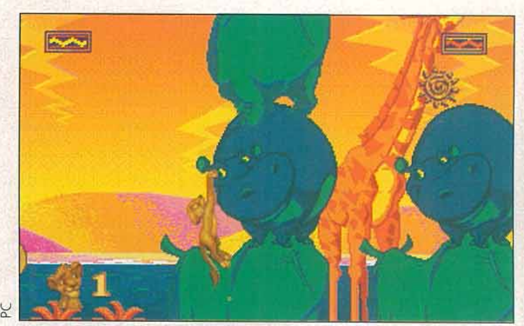
PC

Las hienas que forman la "guardia" personal de Scar son algunos de los personajes presentes en todo el juego.



PC

La banda sonora del film ha sido perfectamente adaptada al juego en todas sus fases, y a cada situación concreta.



PC

Una de las cosas que el juego capta a la perfección es la gran ternura que rebosa la película original.

enseña es una magnífica concepción del diseño gráfico, al que sólo podemos ponerle un pero. Y es que, a pesar de todo, pequeñas cosas acusan a Virgin de una excesiva prisa en el desarrollo de «El Rey León», para no dejar pasar demasiado tiempo entre el lanzamiento de las versiones consola y ordenador. La fase de la estampida, por ejemplo, muestra una brillante técnica en programación, pero peca de altibajos en el detalle de los antílopes.

En otros niveles, es relativamente sencillo encontrar puntos de confusión entre plataformas y decorados, que sólo es posible evitar tras varias partidas, conociendo perfectamente la ubicación de las mismas.

Hablar de Disney es hablar de la mejor compañía de animación del mundo. Por lo tanto una de las mejores a la hora de realizar videojuegos.

DIFÍCIL, DIFÍCIL ASUNTO...

Quizá penséis que nos estamos poniendo demasiado quisquillosos. Es posible. Pero es que la jugabilidad, uno de los puntos fuertes del juego en la mayoría de sus fases, se resiente por estos detalles en algunas otras. Como ya estaréis imaginando a tenor de lo comentado hasta el momento, «El Rey León» no es precisamente un juego sencillo. Más bien todo lo contrario. Acabárselo en el nivel fácil es ya una tarea ardua. En el difícil –y damos fe de ello, por haberlo vivido en propias carnes– es casi un milagro. Porque sí, existen las continuaciones –una, en principio, pero que aumentaremos con algo de habilidad en el juego–, pero podemos estar en el último nivel a punto de acabar, y hacer que todo se vaya al traste por un resbalón de lo más tonto, teniendo que regresar al principio del juego..., y vuelta a empezar.

A «El Rey León» –claro que esto es una apreciación muy particular–, la faltan opciones como los passwords, la posibilidad de salvar y cargar partidas o el simple hecho de que guarde la configuración de teclas de un día para otro. Pero, después de todo esto, hay que reconocerle a «El Rey León» su gran calidad global, en esta versión PC. Resulta divertido, entretenido, y es capaz de ofrecer, en apenas tres megas de disco duro, voces digitalizadas, una banda sonora realmente buena, scroll parallax, diez fases, y una tremenda variedad de escenarios. La adicción llega a ser bastante alta, sin resultar escandalosa.

En definitiva, que el trono de las plataformas, en los ordenadores, no hay quien se lo quite..., a menos que Disney diga lo contrario, de aquí a unos meses.

F.D.L.

LA BATALLA FINAL

Querido Scar..., "querido" Scar. Realmente, no se puede decir que el tío de Simba sea un malvado. Poneos en su lugar: eterno aspirante a un trono que, por culpa de un pequeño animalito, jamás podrá ocupar. Un trono que..., le correspondía por derecho. ¿O no? Al menos cuentan las malas lenguas que es lo que aseguraba Jeremy Irons, el actor que dobló la voz de Scar en la versión original del film.

Bromas aparte, todos los sufrimientos padecidos hasta que nos veamos las caras con el pérfido personaje creado por Disney, no tendrán ni punto de comparación con la batalla final con Scar. Su aspecto es el de un león viejo y cansado, pero es pura fachada. Sus zarpazos y ágiles saltos nos provocarán bastantes quebraderos de cabeza. Es tremendamente hábil, también, esquivando nuestros ataques. Nuestro consejo para acabar con él consiste en saltar y golpear, al mismo tiempo y de forma continua, sobre su lomo. No os prometemos que sea infalible



89

ORIGINALIDAD	70
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	84
SONIDO	88
DIFICULTAD	88
ANIMACIÓN	90

Sin duda, se trata del mejor juego de plataformas para PC. Con eso, creemos..., queda dicho todo.

Demasiado irregular en algunos de sus detalles, contrastando excesivamente unas fases con otras.

Scott Johnston, miembro del equipo de diseño de Disney

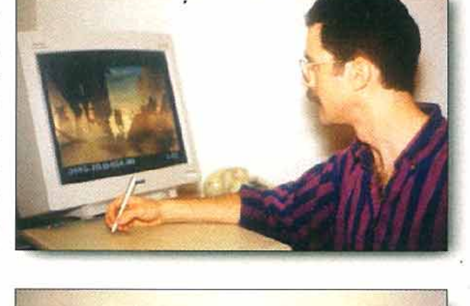
"Los directores siempre piden más"

Cada vez ocurre con más frecuencia: el cine actual se hermana con la informática para dar mayor espectacularidad y "realismo" a sus imágenes. Disney, la fábrica de fantasías, ha sido de las primeras compañías en subirse al carro de la revolución cinemato-informática, como ya vimos en «La Bella y la Bestia». Ahora, con «El rey león» vuelve a dar un golpe de efecto, como así nos ratifica Scott Johnston, destacado miembro de la sección informática de la firma fundada por Walt Disney.

MICROMANÍA: ¿Cómo conseguís que los efectos generados por ordenador parezcan tan reales dentro de una película?

SCOTT JOHNSTON: *Integrar los efectos generados por ordenador en una película es una tarea difícil en el proceso de rodaje tanto de películas de acción como animadas. En el género de animación, no queremos imitar la acción o el realismo fotográfico, pretendemos conseguir un realismo animado. Diseñamos nuestros modelos y animamos sus acciones para que se adapten al contexto de la película. Las líneas de entintado, los tonos y los sombreados las hacen realistas dentro del mundo de los dibujos animados. Aparte del diseño y el aspecto, una parte importante de la combinación de personajes en 3D y decorados pintados en 2D viene desempeñada por la mecánica de la cámara. El mundo tridimensional de CGI tiene que adecuarse a la perspectiva pintada en un decorado de 2D. Dichos decorados suelen aparecer con perspectivas exageradas, a diferencia de los modelos naturales de cámara creados con la mayor parte del software de CGI. Los efectos de luz y los elementos ambientales también tienen que coordinarse, y la animación en 2D debe interactuar con los elementos tridimensionales. Cada escena presenta su propia problemática.*







Las dos imágenes superiores corresponden a distintos procesos de producción en el diseño informático de películas de animación. Abajo, el equipo de diseño al completo.

MM.: ¿Qué es exactamente el departamento CGI?

S.J.: *CGI significa "Computer Generated Imaginery" (imágenes generadas por ordenador). En el seno de Disney, constituye un departamento de producción análogo a los de animación, composición, limpieza o decorados. Dentro de CGI se crean gráficos que forman parte de las películas –hay otros departamentos que usan su tecnología para combinar y manipular materiales gráficos tradicionales y CGI–. Cada película tiene su propio equipo de animadores y directores técnicos en CGI. Durante las primeras etapas del rodaje de una película, el supervisor de CGI colabora con el director y el productor para determinar los elementos que han de ser realizados mediante CGI. Las labores técnicas deben iniciarse cuando la película todavía se encuentra en la fase primitiva de desarrollo del argumento.*

MM.: ¿Es demasiado caro incluir más elementos creados mediante CGI en las películas?

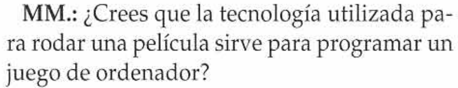
S.J.: *La proporción de secuencias CGI dentro de cada película depende de los deseos del equipo de producción y los aspectos en los que se considere que el uso de la tecnología puede ser más beneficioso para la película. Como CGI necesita ser integrado de una manera imperceptible con el resto de la película, el índice tiempo-cuadros ha sido concebido para adaptarlo a los planes de producción de la película. Los directores siempre piden más.*

MM.: ¿Crees que es posible rodar una película usando exclusivamente gráficos generados por ordenador?

S.J.: *Sí, siempre que la dirección de arte y el argumento lo requieran. Disney está produciendo actualmente una película de ese tipo en asociación con Pixar. También existe una serie de dibujos animados que se emite en capítulos de media hora los sábados por la mañana y ha sido completamente animada por ordenador a cargo de una compañía de Canadá.*

MM.: ¿Cuáles serán los próximos proyectos que utilicen CAPS? ¿Películas o juegos de ordenador?

S.J.: *CAPS está siendo utilizado actualmente en proyectos de películas teatrales que están siendo rodadas por nuestros estudios de animación de largometrajes de Los Angeles, Orlando y París. CAPS también está siendo empleado por los Efectos Visuales de Buena Vista, el grupo de efectos para películas de acción que trabaja en el estudio. Colaboramos con nuestros asociados para asegurarnos de que todas las mercancías representen adecuadamente a las películas, pero no hemos facilitado a esas compañías el acceso a nuestras instalaciones de producción. ¡Estamos demasiado ocupados con todos nuestros próximos proyectos! De vez en cuando compartimos los datos digitales (modelos, imágenes, etc...) con nuestros vecinos de Walt Disney Imagineering para que los consulten cuando organicen los diversos espectáculos para parques de atracciones, y con nuestro editor para reproducir todas las imágenes en libros.*



MM.: ¿Crees que la tecnología utilizada para rodar una película sirve para programar un juego de ordenador?

S.J.: *Desde luego que sí. No sólo la tecnología, sino el proceso completo del rodaje de la película. La animación consiste en diseñar un mundo y presentarlo al espectador de tal forma que éste se sienta partícipe de la acción y, lo que es más importante, se relate una historia. Los mismos objetivos y principios son compartidos por los fabricantes de juegos. Cualquier herramienta que pueda flexibilizar el proceso de programación debería ser utilizada. Las técnicas CGI son particularmente útiles en este sentido dado que el producto final se distribuye y utiliza en equipos informáticos.*

MM.: ¿Prefieres la tecnología tradicional para realizar los dibujos de una película o los gráficos generados por ordenador?

S.J.: *Ambos son importantes y cada uno de ellos tiene sus propias ventajas. Por su propia naturaleza, los dibujos hechos a mano tienen una energía y una profundidad sentimental asociadas a la imperfección del artista. Con CGI, esas imperfecciones se presentan de forma diferente y a menudo se deben añadir a propósito. Ciertamente, no habría sido nada práctico, por no decir que habría sido imposible, crear la estampida de bestias salvajes sin utilizar los ordenadores. La tecnología nos permitió diseñar la escena de una forma mucho más dramática.*

MM.: ¿Crees que es posible que, a través del ordenador, un director consiga todos los efectos que desea en el rodaje de una película?

S.J.: *Posible, sí. Práctico, no. Las técnicas de animación por ordenador han avanzado mucho, pero aún no ofrecen la sencillez de los métodos tradicionales. El uso del papel y lápiz y el pincel no desaparecerá a corto plazo. No obstante, la tecnología seguirá mejorando el proceso de producción: poder corregir un decorado sin tener que volverlo a pintar es sumamente útil. Si tenemos en cuenta el enorme talento que hay en nuestros estudios, no tiene sentido luchar para hacer que un ordenador realice algo que se pueda conseguir más fácilmente a mano. Lo que sí tiene sentido es hacer cosas que favorezcan la película mediante una técnica imposible de aplicar de otro modo. Nos hemos dado cuenta de que el CGI no ahorra tiempo ni dinero, pero nos permite alcanzar unos logros artísticos que no podríamos conseguir de otra forma.*

MM.: Antes has dicho que el principal inconveniente de la escena de la muerte de Mufasa fue la inteligencia artificial de los ñus que corrían para evitar el choque. ¿Cómo habéis resuelto ese problema?

S.J.: *No lo llamaría exactamente "inteligencia artificial". Hemos creado una "simulación restringida". Establecimos una serie de normas e hicimos actuar a los cérvidos de acuerdo con las mismas, creando las variantes que consideramos oportunas. Uno de los problemas que nos surgió fue que el sistema era demasiado restringido. Había tantas normas que cumplir que a veces no se podían satisfacer todas. En estos casos teníamos que seleccionar las más importantes.*

Para nosotros, lo esencial era mantener a los ciervos corriendo sobre el terreno de acuerdo con las pautas de comportamiento establecidas de antemano. Ello suponía que, aunque intentaran esquivarse mutuamente, chocaran de vez en cuando entre sí. En aras de una mejor coordinación, siempre fue importante para nosotros poder modificar una escena después de haber ejecutado la simulación, a fin de cambiar comportamientos específicos o mover algunos de los animales que estuvieran alrededor. En lugar de perfeccionar los programas de simulación, creamos herramientas que nos permitieran modificar y personalizar la escena después de la ejecución de la simulación. Si ésta no resultaba perfecta, eliminaríamos a los ciervos que chocaran o los desplazaríamos ligeramente. Siempre hemos contemplado la simulación como un paso hacia la realización de la escena.

MM.: ¿Con qué ordenadores trabajáis? ¿Con puestos de trabajo SGI o algo parecido?

S.J.: *La mayor parte de nuestro trabajo se realiza en puestos de trabajo de Silicon Graphics. De día utilizamos la potencia e interactividad de sus programas de tratamiento de imágenes. De noche usamos sus veloces procesadores para ejecutar las labores de renderización.*

MM.: ¿Habéis usado programas comerciales para rodar la película o habéis tenido que desarrollar vuestras propias herramientas de programación?

S.J.: *Utilizamos algunos programas comerciales, como Alias, SoftImage y Renderman, y muchas herramientas programadas por nosotros mismos. Los paquetes comerciales pueden producir buenos resultados, pero ciertamente no nos dan todo lo que necesitamos. En el caso de los ciervos desbocados, pudimos utilizar SoftImage para construir el modelo y animar las conductas elementales, pero todos los programas empleados para crear las simulaciones y situarlas en la película han sido diseñados por nosotros mismos, así como su conversión a Renderman para las labores de renderización.*

MM.: ¿Tenéis alguna relación con la división de Disney dedicada al mercado de videojuegos?

S.J.: *Aconsejamos a todas las divisiones de la compañía para asegurar la consistencia artística de todos los personajes e imágenes de las películas nuestras que aparecen en sus productos.*

MM.: ¿Cuáles son vuestros proyectos?

S.J.: *El próximo largometraje que rodaremos el próximo verano en Estados Unidos será «Pocahontas». También estamos trabajando en «El Jorobado de Notre Dame», «Hércules» y un cuento popular chino titulado «La Leyenda de Mulan». Personalmente, estoy trabajando en la continuación de «Fantasía».*



...hoy tienen algo grande en sus manos.

Ahora al suscribirte a Micromanía durante un año (12 números x 275 pesetas = 3.300 pesetas.) obtendrás este exclusivo regalo reservado sólo para los lectores más grandes. Si eres un auténtico micromaníaco, no dejes pasar esta oportunidad.

Puedes suscribirte ahora mismo, rellenando el cupón que aparece en el centro de la revista (que no necesita sello), o por teléfono llamando de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 al (91) 654 84 19 / 654 72 18.
Si lo prefieres, puedes enviarnos también el cupón cumplimentado por fax al número: (91) 654 58 72.

Oferta sólo válida en España y hasta publicación de oferta sustitutiva.

APRENDER divirtiéndose



Hace mucho tiempo que los ordenadores dejaron de ser sólo máquinas para el procesamiento rápido de complejas operaciones matemáticas o para el diseño de estructuras arquitectónicas, o incluso para la redacción de impecables textos. En la actualidad los ordenadores tienen infinidad de aplicaciones y una de ellas es de soporte a la educación e instrucción educativa, es decir, lo que podríamos llamar el software educativo.
Los ordenadores ya han perdido la aureola de máquinas lejanas y malditas que tenían, hostiles para la mayor parte de los usuarios y más aún si éstos eran los niños. Ahora un ordenador, más concretamente un PC, es una estructura abierta, con un caudal de información enorme accesible fácilmente de una manera amena y divertida. Y a ello ha contribuido en gran medida lo que conocemos como Multimedia PC que auna gráficos y sonido aliándolos en un entorno tan fácil de manejar como es Windows.Todas estas condiciones son un excelente caldo de cultivo para la implantación de los programas educativos que pasan a ser una herramienta intuitiva, amigable y al alcance de cualquiera que quiera aprender o ser enseñado. Aunque destinado a los usuarios de menor edad, el software educativo no descarta ampliar los conocimientos de cualquiera mediante programas de utilidad y calidad tan evidente como puede ser el que nos ocupa como ejemplo, con la conocida ladrona Carmen Sandiego como protagonista.

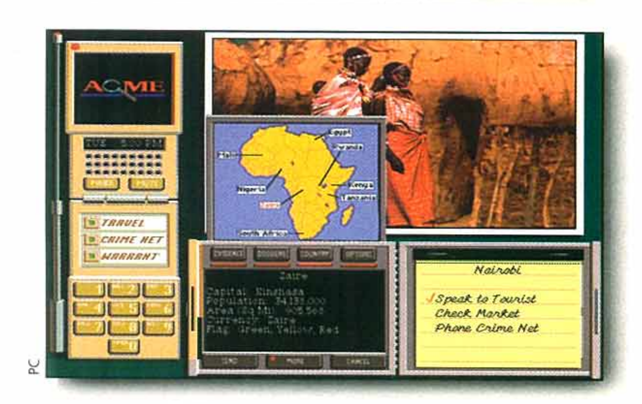
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO? CD-ROM

Enorme ha sido el éxito que ha cosechado Broderbund con esta serie educativa que ahora reedita un título ya antiguo pero adaptándolo a las posibilidades del CD-ROM. Música digitalizada, conversaciones también digitalizadas con acentos de todas las partes del mundo, fotografías de gran calidad de paisajes de numerosos países sacadas del National Geographic y muchas más animaciones, son las mejoras que incorpora ésta nueva versión con respecto a la de disco.

Funciona bajo Microsoft Windows pero el argumento sigue siendo el mismo: se comete un robo de un objeto famoso de incalculable valor y hay varios sospechosos a los que seguiremos por todo el mundo recopilando pistas que permitan extender una orden de arresto. La persecución nos sirve para aprender geografía, historia y costumbres de los pueblos, además de pasar un rato francamente entretenido recorriendo el globo. Asimismo, para servirnos de ayuda, el programa incluye un completo atlas de referencia como complemento de un programa muy mejorado con respecto a su versión original.



PC



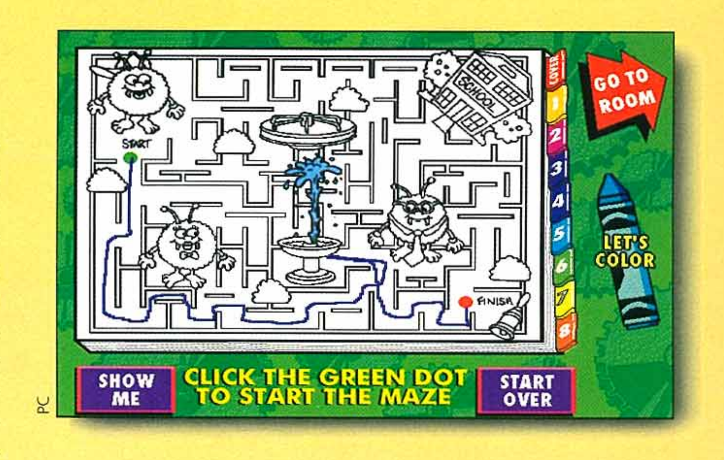
PC

CREATIVIDAD PARA NIÑOS

Dentro de los productos específicamente creados como software educacional destacan los de la compañía Micrografx/Crayola por su gran calidad y desarrollo técnico, que le proporcionan un amplio abanico de posibilidades con el único fin de enseñar a los pequeños a la vez que se entretienen. Son dos los programas de éste tipo que aquí se comentan: «Amazing Art Adventure» y «Art Studio», y ambos funcionan bajo el entorno Windows.

AMAZING ART ADVENTURE

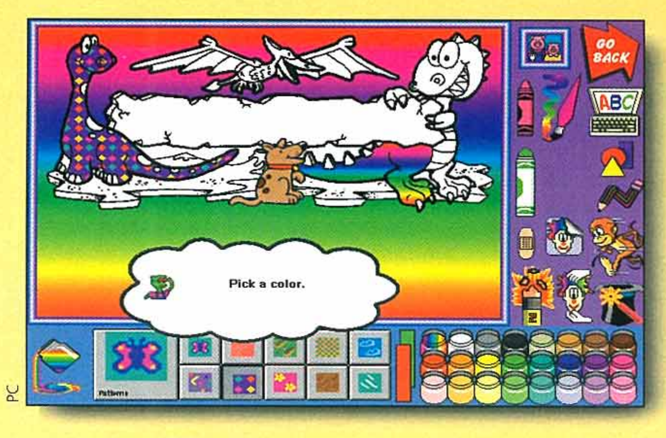
Los programas de la serie Crayola se caracterizan porque su objetivo es dar color a escenas infantiles, no en vano Crayola es una marca de lápices de colores. Se pretende que el niño, de una edad recomendada de entre 3 y 6 años, descubra nuevos caminos creativos y nuevas formas de divertirse a través del color. Para ello «Amazing Art Adventure» cuenta con una serie de pasatiempos distintos en los que aparecen graciosos dibujos que el niño ha de colorear, o bien imágenes escondidas que hay que encontrar pinchando con el ratón en determinados puntos. Todo usando un interface de muy fácil manejo y comprensión para cualquier adulto que les ayude. Una aventura en la selva, un creador de monstruos y un laberinto son los distintos pasatiempos que incluye además de una extensa galería de imágenes para colorear.



PC

ART STUDIO

Continuando con la misma tónica de color que «Amazing Art Adventure», «Art Studio» se plantea como una continuación creativa para niños de 6 a 12 años, ya que los pasatiempos dejan de ser tan infantiles, aunque siguen siendo igual de entretenidos y ayudan a desarrollar la creatividad y la imaginación. El programa de dibujo sigue siendo básicamente el mismo salvo que se le ha añadido una función de transformación de figuras y texto. Los gráficos evolucionan implicando nuevos conocimientos y más nivel educativo, mostrando temas como diseño de vehículos, diseño de moda, vida salvaje africana o cuestiones geográficas. Un puzzle, un diseñador de carteles y medallas, y un simple creador de películas completan un programa educativo de alto nivel de calidad.

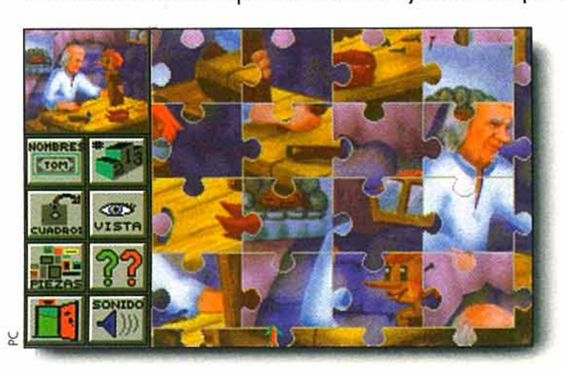


PC

PROGRAMAS EDUCATIVOS

PUZZLES Y JUEGOS PARA CONOCER

De la mano de la compañía israelí Optimum Educational Software están disponibles en nuestro país, y traducidos a nuestro idioma, una colección de programas educativos destinados a los más pequeños de la casa. Puzzles, programas para pintar o utilidades para hacer animaciones de una manera sencilla, son algunos de ellos que buscan entretener al niño mientras aprende. De gráficos agradables y llenos de colorido, cuentan además con un manejo muy fácil e intuitivo, apoyado en sencillos menús y en cuidados manuales que servirán de ayuda a los padres o a los profesores.



PC

Para los usuarios de menor edad hay una serie de puzzles ambientados en cuentos infantiles muy conocidos, «La cenicienta», «El gato con botas», «Pinocho» y «Caperucita Roja». En ellos se narran los cuentos en nueve viñetas que pueden convertirse en un puzzle para que el niño desarrolle sus dotes de observación. Los puzzles pueden ser desde 6 a 120 piezas para que incluso los mayores puedan disfrutar de ellos. Recomendado para niños de 4 a 12 años.


PC

Dentro del ámbito de los juegos orientados al aprendizaje ocupa un lugar importante la serie «Juega y aprende» de la que forma parte «Colores». Es un programa pensado para que el niño aprenda la diferencia entre los distintos colores mediante el empleo de dibujos y la posibilidad de colorearlos. Además el programa interactúa con el usuario mediante un personaje que habla y anima las acciones que realizamos. Los niños de 2 a 5 años se lo pasaran en grande y aprenderán mucho.

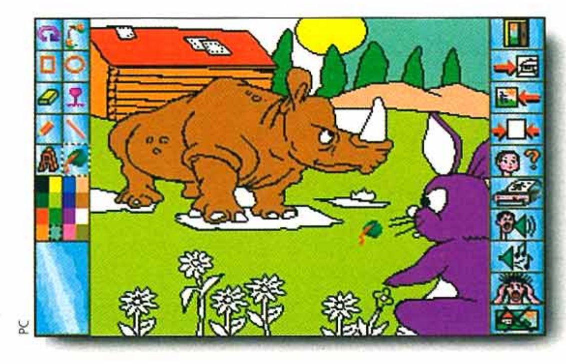

PC

De la misma serie «Juega y aprende» es «Formas», un juego en el que los triángulos, rectángulos y círculos se presentan al niño en graciosas situaciones de la vida cotidiana, para que pueda reconocerlos y diferenciarlos. Sigue estando presente el payaso que guía al niño en su tarea mediante mensajes y voces digitalizadas. Recomendado para enseñar a niños de 2 a 5 años las nociones de las figuras geométricas.



PC

«Aventuras en el país encantado» es un bonito cuento interactivo para que los niños de 2 a 8 años empiecen a razonar y a resolver sencillos problemas lógicos de asociación. Típica historia infantil adaptada para el aprendizaje mediante un sencillo sistema de preguntas y respuestas amenizado por gráficos y sonidos graciosos.


PC

Este puede ser el primer programa de dibujo de los grandes artistas del futuro. Con «El pincel mágico» el niño pintará y coloreará dibujos con el único límite de su imaginación, pues el programa no tiene nada que envidiar a los programas profesionales, salvando las distancias. Dibujo a mano alzada, de lineas o volcado por impresora son algunas de las muchas opciones de uno de los mejores programas de Optimum para niños de 5 hasta 14 años.



PC

Y hemos guardado para el final el programa que nos parece de más calidad y también el más avanzado –a partir de 8 años–. «Discomix» es un original editor y animador de comics con el que podremos crear nuestras propias animaciones. De sencillo manejo y variadas prestaciones que van desde crear un fondo con multitud de objetos hasta poner personas y animales que se moverán por el mismo; disponiendo además de un completo archivo de gráficos. Como todos los demás cuenta con gráficos y sonidos muy agradables.

INGLÉS EN POCAS PARTIDAS

Broderbund por una parte y Infogrames por otra constituyen dos buenos ejemplos de cómo deben de ser los métodos para que los pequeños y los no tan pequeños aprendamos a hablar y entender inglés. Lo único que necesitamos es un PC, un CD-ROM y Microsoft Windows 3.1.

SYRACUSE LANGUAJE SYSTEMS


PC

Es un método de aprendizaje del idioma inglés mediante el multimedia PC (MPC) que nos presenta la compañía Infogrames, y que ha sido desarrollado por los investigadores de la Universidad Americana de Syracuse. Bajo el título de «Le méthode de Langues multimédia» se engloban dos programas: el método junior a partir de 4 años y el método para adultos que va de 9 años en adelante. Ambos modalidades usan todas las posibilidades de los sistemas multimedia conjuntando los gráficos y el sonido para enseñar pronunciación inglesa correcta.

El primer método enseña palabras y construcciones gramaticales muy simples mediante dibujos en los que el niño pulsa con el ratón para poder oir lo que son en un perfecto inglés. Así mediante la audición y la repetición se consigue una asimilación bastante buena de la pronunciación inglesa. Además vale para cualquier edad hasta nueve años debido a la multitud de juegos que tiene con sus distintos niveles de dificultad.

A partir de nueve años el método adulto hace hincapié en la conversación y en un vocabulario mucho más amplio y más complicado para afianzar los conocimientos previos del usuario proporcionándole otros nuevos. Más de mil palabras y frases se nos muestran en forma de historieta interactiva. La clave sigue estando en una pronunciación muy cuidada y en actividades que distraen al alumno al mismo tiempo que le motivan a aprender.

LIVING BOOKS



PC

Bajo este nombre genérico se encuentran una serie de historias para niños creadas por Random House y Broderbound. Un total de ocho cuentos interactivos distintos en formato CD-ROM que forman ocho programas independientes y que representan la apuesta de ésta compañía americana en el campo del software educacional. En estéreo y bajo Windows nos presentan la historia tanto en español como en inglés de una forma amena y divertida de manera similar a un karaoke en el que podemos escuchar los diálogos en inglés y después en español, y repetirlos las veces que sean necesarias para una perfecta comprensión.

Las imágenes que adjuntamos corresponden en concreto a la historia «Harry and the Haunted House» de Mark Schlichting. Es para niños de 3 a 8 años y cuenta las aventuras de una pandilla de amigos, representados por animales, que se introducen en una casa encantada en busca de una pelota que se les había perdido. Situaciones divertidas, vocabulario fácil y la misma historia escrita en un libro que acompaña al programa configuran un producto muy cuidado y de gran calidad tanto gráfica como sonora.

Tierras amigas

Pues lo dicho. Esperemos tener todos un año excelente, que todo nos vaya viento en popa..., aunque eso significa que haya mucha gente que se fastidie. Sí, como el Guardian, al que le vamos a fastidiar el año como se les dé un poco bien a todos los Avatares de pro que circulan por Pagan.

Claro que Sheltem..., o quien sea tampoco lo tiene nada claro. Se ha fugado..., ¡jooops!, un poco más y cuento cosas que no debiera. El caso es que también hay un buen contingente de maniacos repartidos entre Terra y las dos caras de Xeen. La oferta se completa con las puertas del infinito, que podréis conocer en «Ishar III», y el misterioso mundo de The Guardia en el que transcurren algo despistados los aventureros que han acudido al reclamos de «Wizardry VII».

Como podéis observar, la oferta lleva ya algunos meses estancada en estas aventuras, lo cual comienza a ser preocupante. ¿Qué ocurre? ¿Ya no se publican JDRs en el extranjero? La respuesta es que sí, aunque en menor medida que hace un tiempo, claro que de una calidad superior. Así pues, nos esperan por allí «Heroes of Might and Magic», o «Arena: The Elder Scrolls...». Entonces el problema tal vez sea de aquí. Y contra eso la solución es pedir por esa boquita. Venga, a ver si animamos a algún distribuidor a que nos mantenga saciados de aventuras.

Pero desde luego, lo que no nos faltan son preguntas, enigmas, problemas y opiniones. Así que, de inmediato, paso el mando a otros maniacos. Por cierto, no os he dicho dónde estamos porque imagino que lo habréis deducido. Sí, hemos venido a Pagan. Y la forma de saberlo es por el mogolloncito que somos hoy. Como se nota que esto está lleno de peña. Luego, si os parece, vamos a tomar algo en Tenebrae.

FORMAS ORIGINALES DE COMENZAR UN ARTÍCULO EN LA PRIMERA REVISTA DEL AÑO. YO PROPONGO LA SIGUIENTE, A VER QUÉ OS PARECE: FELIZ AÑO NUEVO. ESPERO QUE SEPÁIS VALORAR EL TIEMPO QUE ME HA COSTADO DAR CON UNA MANERA APROPIADA DE DECIRLO, PORQUE SEGURO QUE OS PARECE QUE TODO ES MUY FÁCIL, PERO LAS COSAS TIENEN SU TRABAJO.



PC



PC



OTROS MANIACOS

El primero habla en cañí. Es Julio Díaz, de Málaga, más conocido en el mundillo por "Tifursio Berenjeno". Tifursio tiene dudas en «Ishar II» y «Shadowcaster». Vamos con éste, en que hace varias preguntas, todas referidas a la localización de la cadena del segundo nivel. Paso a responderte: la cadena está colgada del techo, en la esquina noreste del mapa. La segunda pregunta es, "¿ande está la caena?". Respuesta: "la caena 'ta colgá'l tesho,'n laesguina noreste'l mapa". La tercera pregunta es "Where the eggs is the chain?". Mira, de está no sé la respuesta.

En cuanto a «Ishar II», están todas en cañí y paso a haceros una adaptación para posibles respuestas. Por cierto, no las mandéis en cañí, por favor. ¿Dónde está el primer trozo del mapa? ¿Qué hacer con los cristales con huesos una vez colocados en sus poyetes de la isla helada? ¿Dónde están los hermanos druidas? Hasta otra.

Y para que veáis que todo llega (y todo pasa). Los más viejos del lugar os acordaréis de cierto especial de «El Señor de los Anillos» en que se dejaban pendientes una serie de preguntas. Pues bien, aquí están las respuestas, cortesía de Raúl Millán, de Córdoba. La mazorca de maíz está encima de la cueva por la que entra el río que hay al sur del estanque cercano a la casa de Tom Bombadil. Y ahora vamos con los objetos que pide Galadriel: la piedra élfica está en la zona pantanosa que hay a la salida de Moria; la vaina está enterrada hacia el sureste de esta zona; el cuerno de plata se halla en las ruinas de los enanos, al lado de dicho pantano; la luz de Earendil se consigue llenando una botella del agua del río próximo a la segunda puerta de Lorien. Raúl termina sus respuestas añadiendo que no hay forma de evitar que el Balrog mate a Gandalf. Y las completa Alberto Carlos González, de Atarfe (Granada) al añadir que la corona de Elanor te la da un elfo de Lothlorien. Por cierto, que Alberto dedica de sus cinco –hombre, que tienes seis– puntos, tres al Ultima VII: The Black Gate, y dos al Señor de los Anillos.

Antes de seguir con Raúl, quisiera interrumpir la reunión para disfrutar de un espectáculo inusitado. Mirad al muelle cercano. Se está reuniendo gente porque van a decapitar a otro criminal. Creo que el delito de éste fue toser en el cuarto de la soberana Mordea. Quietos, no os precipitéis al rescate que no quiero líos con la moza. Sí, sus poderes palidecen ante los mios, pero me gustaría tomarme unas vacaciones y no liarme a sortilegios con nadie durante mi estancia en Pagan.

Los comentarios de Raúl expresan su opinión sobre los JDRs. Sus preferidos son aquellos en que predomina el manejo de objetos y diálogos con NPCs. Hasta aquí bien. Pero de ahí se infiere que sus JDRs preferidos son «El Señor de los Anillos», «Veil of Darkness» y «Cobra Mission» (?????). Hombre, los otros pase, pero éste no tiene ni lo uno ni lo otro de forma seria. Juega más con «Ultima VII» y sabrás lo que es un JDR de verdad.

Sergio Pardo, de San Just D´Esvern (Barcelona), traslada los problemas al templo de la Luna Oscura, juego «Eye of the Beholder II». Pregunta qué objeto hay que entregar a la boca que dice la frase: "Things born of greed are what I need. One for this year, and one less to fear" (Cosas nacidas del ansia es lo que necesito. Una para este año, y una menos que temer). El objeto a entregarle es la espada Hunger o la lanza Leech, que habrás encontrado en el primer y segundo piso de la Torre de Plata respectivamente. Respecto a porqué no se han publicado mapas de este juego, la verdad es que, dado que con el juego viene incluido el libro de pistas con todos los planos deseables, no parece muy necesario.

Y Vicente Flores, de Alcobendas (Madrid), parece que prefirió quedarse en Terra en lugar de venirse a Pagan. Y allí, claro, ha encontrado algún problemilla. Quiere saber la respuesta a la adivinanza que se le plantea en la tierra de las Gárgolas. "Too much for one, enough for two but nothing for three". Permitidme que vuelva a ejercer de intérprete: "Demasiado para uno, suficiente para dos pero nada para tres". Venga,¿os rendís? Os dejo otra línea para pensarlo... Ya: un secreto.

Lo dejamos por hoy. Ya anochece y seguro que las calles de Tenebrae empiezan a animarse..., bueno, seguro que no. Con el ambiente que hay por aquí. Esperemos que no tarde mucho algún Avatar en salvar este mundo. El próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

La verdad es que el periodo de "crisis" de JDRs tiene un reflejo directo en nuestra Calabozolista en que, una vez más, no hay variaciones de importancia. Repiten tres, los tres principales, y la corona se mantiene en Pagan. De forma justa, añadiría. Lo extraño es que su acompañante sea «Ultima VII: The Black Gate» y no el posterior «Serpent Isle».

«Lands of Lore» también está en nuestros destacados. Parece que, después de haber pasado ignorado al principio de su publicación, ahora está vengándose. Y los invitados del mes son «Lord of the Rings» y «Legend». No durarán mucho más.

Y el futuro no parece que vaya a deparar grandes variaciones. Claro que eso depende de vosotros. Tal vez entre alguno de los "Might and Magic", o quizá no. En el entretanto, merecidamente nuestro número uno sigue siendo el octavo de «Ultima: Pagan».

Votos contabilizados en Noviembre-94:
LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:
1.- Ultima VIII: Pagan
2.- Ultima VII: The Black Gate
3.- Lands of Lore
4.- Legend
5.- Lord of the Rings

Goles son amores

MANCHESTER UNITED

Un acontecimiento como la consecución en 1993, por parte del Manchester United, de la liga inglesa de fútbol, no podía pasar desapercibido para los siempre atentos chicos del software. Lo más lógico era que, gracias a ello, apareciera en el mercado un juego dedicado al deporte rey, al cabo del tiempo.


PC

Las combinaciones que podemos crear con este simulador deportivo son muy numerosas.


PC

El legendario equipo inglés defiende los colores de su hermosa ciudad en todos los torneos.

- **KRISALIS**
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **DEPORTIVO**

A primera vista, "Manchester United" no parece nada del otro mundo. Un juego de fútbol más, con numerosas opciones. Pero al investigar y escarbar un poco la superficie, se puede descubrir uno de los más apasionantes programas deportivos del momento.

Las opciones, ya que las hemos mentado un poco más arriba, permiten al usuario llevar a cabo casi cualquier cosa que se le pase por la cabeza, y que tenga algo que ver con una competición futbolística. Para empezar, pueden participar hasta cuatro usuarios distintos, manejando cada uno a un equipo de la liga inglesa. Estos equipos pueden competir en todo tipo de eventos: liga, Copa Inglesa, Copa de la Liga, Charity Shield, promociones, amistosos... Y por si a alguno le parece poco, se pueden crear competiciones propias.

Cuadros de estadísticas y clasificaciones están a la orden del día, lesiones, tarjetas, y todas la reglas de la FIFA -incluyendo sustitución de porteros y lesiones- se han incluido para dar el máximo realismo posible. Y, por supuesto, las alineaciones son reales, en todos los equipos ingleses, con un total de dos mil quinientos jugadores a nuestra disposición.

Además, la calidad técnica de "Manchester United" es excelente. El diseño gráfico puede parecer, a simple vista, algo pobre, pero en cuanto se refiere a jugabilidad, animaciones, etc, resulta casi increíble: pases, planchas, cabezazos, rechaces... todo lo que se puede ver sobre un campo de fútbol, también es posible contemplarlo en el juego. Un juego que, a la larga, no sólo no se vuelve monótono sino más y más divertido. Sencillo de manejar, con un interface realmente intuitivo en todo lo referente a navegar por menús.

Se ha incluido también algo sorprendente para un programa que tan sólo ocupa un par de discos, repeticiones de las jugadas que se pueden variar en su velocidad, y hasta mostrar una perspectiva de ángulo inverso.

«Manchester United», en definitiva, resulta un juego sobresaliente.

F.D.L.

Un excepcional juego de fútbol que satisface a los más exigentes. **90**

ORIGINALIDAD	50
GRÁFICOS	70
ADICCIÓN	90
SONIDO	75
DIFICULTAD	70
ANIMACIÓN	88

Realmente explosivo

SUPER BOMBERMAN 2



SUPER NINTENDO

Todas las explosiones que sufrimos a nuestro alrededor nos enseñan a que hay que andar con pies de plomo.



SUPER NINTENDO

Si no sabemos qué hacer con nuestros explosivos, será mejor que nos alejemos lo antes posible de los mismos.



SUPER NINTENDO

Los entramados por los que tenemos que evolucionar son realmente complicados.



SUPER NINTENDO

Si tenemos muy claro por dónde ir, será mejor continuemos nuestro plan establecido.

Vuelve la gracia, el salero y la simpatía de uno de los personajes más carismáticos del mundo de los cartuchos. Bomberman regresa para ofrecer más diversión, más adicción y muchos más niveles y novedades. Si ya os gustó "Bomberman", esta nueva entrega os apasionará. No es el mejor juego de la historia, pero sí uno de los más divertidos.

- **HUDSON SOFT**
- **Disponible: SUPER NINTENDO**
- **ARCADE**

Cuatro jugadores, una adicción explosiva -y nunca mejor dicho- y diversión a raudales. Eso es lo que ofrece "Super Bomber Man 2", un cartucho de los que, sin excesivas pretensiones, consigue lo que quiere: enganchar y entretener.

Hudson Soft no se ha complicado excesivamente la vida y ha decidido que lo mejor es siempre lo que se sabe que va a dar resultado. Por eso, se han limitado a aumentar la oferta de un éxito casi seguro, introduciendo algunas modificaciones pero respetando escrupulosamente el espíritu original de bomberman.

Una de las novedades más destacables es el "golden bomber". Cuando, en el modo de batalla, se activa esta opción, el vencedor del nivel en cuestión presentará un dorado y reluciente aspecto en la fase subsiguiente. Más velocidad y mejoras en sus acciones, con lo que el reto se vuelve más complicado si cabe.

Los enemigos, en el resto de las opciones de juego, seguirán tan pesados y temibles como siempre. Pero nuestro "bombero" dispone de los suficientes recursos como para hacerles frente una y otra vez. Por supuesto, "Super Bomberman 2" no es un juego sencillo, a medida que se avanzan niveles, como no lo era su predecesor. Pero la dificultad está bastante bien calculada de modo que no se vuelve imposible, y sí tremendamente adictivo.

Por supuesto, es fácil de imaginar, el desarrollo del juego es idéntico a "Super Bomberman". Por tanto, en este aspecto no esperéis cambios radicales ni nada por el estilo. Sólo bombas y más bombas para abrirnos paso. Se han incluido, eso sí, más enemigos, más ítems y se han mejorado las opciones.

Técnicamente no es un prodigio de la programación. Pero tampoco lo necesita. Hace de la sencillez en su concepción y desarrollo su mejor arma. Los gráficos siguen siendo el punto más flojito, pero sonido y jugabilidad alcanzan buenos niveles.

En definitiva, un cartucho para jugar en compañía -eso es lo mejor de todo- que engancha de manera casi increíble.

F.D.L.

Diversión y auténtica adicción. Eso es, ni más ni menos, «Super Bomberman 2». **89**

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	75
ADICCIÓN	92
SONIDO	88
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	85

Recomendados

1 **THE LEGEND OF KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE**
WESTWOOD/VIRGIN (PC CD-ROM)

2 **CREATURE SHOCK**
ARGONAUT SOFTWARE/VIRGIN (PC CD-ROM)

3 **DONKEY KONG COUNTRY**
NINTENDO (SUPER NINTENDO)

4 **CYBERWAR**
SCI (PC CD-ROM)

5 **ECSTATICA**
PSYGNOSIS (PC CD-ROM)

6 **DREAMWEB**
EMPIRE (PC, PC CD-ROM)

7 **EARTH WORM JIM**
SHINY ENTERTAINMENT/VIRGIN (SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE)

8 **EL REY LEÓN**
VIRGIN (PC, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE)

9 **DRAGON LORE**
MINDSCAPE (PC CD-ROM)

10 **RISE OF THE ROBOTS**
TIME WARNER (PC, PC CD-ROM)

11 **TRANSPORT TYCOON**
MICROPROSE (PC)

12 **NASCAR RACING**
PAPYRUS (PC, PC CD-ROM)

13 **ALADDIN**
VIRGIN (PC, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE)

14 **DOOM 2**
id SOFTWARE (PC, PC CD-ROM)

15 **UNDER A KILLING MOON**
ACCESS (PC CD-ROM)

16 **NOVASTORM**
PSYGNOSIS (PC CD-ROM)

17 **COLONIZATION**
MICROPROSE (PC, PC CD-ROM)

18 **SYSTEM SHOCK**
ORIGIN (PC, PC CD-ROM)

19 **DAWN PATROL**
EMPIRE (PC)

20 **INFERNO**
OCEAN/D.I.D. (PC CD-ROM)

Esta lista ha sido confeccionada por la redaccion de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que, a nuestro juicio, destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinion completamente subjetiva de la revista.



Punto de mira

¡Que "asco" de juego!
BOOGERMAN

Al decir que este juego es un "asco" no nos referimos a que sea un juego malo, ni mucho menos. Lo que queremos decir es que es un pelín desagradable a juzgar por los decorados y acciones de nuestro personaje.



El mundo que nos rodea en este programa no es muy agradable...



Las cloacas y bajos fondos de la ciudad son ambientes "muy familiares".

- **INTERPLAY**
- Disponible: **MEGA DRIVE**
- **ARCADE DE PLATAFORMAS**

«Boogerman» es un nuevo superhéroe, con su capa roja y todo, que lucha por el Bien y la Justicia, o algo así... Y como cualquier superhéroe que se precie, tiene sus superpoderes, y ahí está el aspecto original del juego, en los "poderes". Nuestro personaje dispondrá de ellos para acabar con sus enemigos, hacer reír a más de uno de vosotros y levantarle el estómago a otros.

Lanzar sonoros eructos o expeler ruidosas ventosidades –sólo contamos lo que hay, sin exagerar ni un pelo– son dos de nuestras más poderosas armas de cara a deshacernos de molestos enemigos, que por cierto los hay a montones. Además podremos lanzar unas pequeñas bolitas de color verde que describirán un tiro parabólico y cuya composición nos reservamos. Por supuesto, y como los fluidos orgánicos no son eternos, toda nuestra "munición" es limitada y la tendremos que ir reponiendo a medida que avanzamos.

Y de avanzar se trata, porque como buen arcade de plataformas tendremos que pasar fase tras fase acabando con cientos de enemigos y sorteando montones de obstáculos; para lo cual podremos saltar, agarrarnos a lianas y propulsarnos con un pequeño cohete de combustible también limitado. En cuanto a los enemigos, los hay de todos los tipos, colores y tamaños, teniendo en común la virtud de ser bastante asquerositos. Como también son algo repelentes ciertos escenarios de los que chorrean líquidos viscosos que no nos atrevemos a describir y que exhiben comportamientos bastante curiosos.En cuanto a lo que es el juego, podemos asegurar que divierte y entretiene, y que tanta "guarrería" junta al final se olvida cuando llevamos un rato jugando con él, asumiéndose como una característica propia del juego. Los decorados, amén de su significado, son variados y bien realizados, como los movimientos del héroe, con el que pasaremos algunas fases antes de que nos maten, pues la dificultad está bien administrada. La música ambienta el juego, y los sonidos se corresponden con los actos de Boogerman, así que, que cada uno lo oiga y opine en consecuencia. Un aspecto más de un juego creado para no dejar a nadie indiferente.

C.S.G.

Un juego escatológico para la visión, pero no por ello menos divertido... **82**

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	80
SONIDO	89
DIFICULTAD	78
ANIMACIÓN	83

La guerra sensible
CANNON FODDER

Ya está bien de ir a casa del amigo que tiene PC a jugar. Ahora, los poseedores de una Mega Drive o una Super Nintendo también podrán disfrutar aniquilando soldaditos enemigos con uno de los mejores programas que han hecho en Sensible Software.

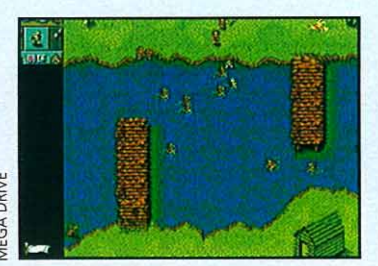
- **SENSIBLE SOFTWARE/VIRGIN**
- Disponible: **PC, MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO**
- V. Comentada: **MEGA DRIVE**
- **ARCADE**

Cuando ya está a punto de ver la luz la segunda parte, aparece la versión para consolas de 16 bits de «Cannon Fodder», que ya se hizo acreedor de nuestras miradas cuando lo vimos por primera vez en nuestro PC. Vuelven los aguerridos soldados que matan y mueren sin contemplaciones en todos los terrenos.

Selva, nieve, desierto son algunos de los escenarios que tendremos que limpiar de enemigos con nuestros pequeño pelotón para pasar de fase. Para realizar cada una de ellas contaremos con un número predeterminado de soldados y unos objetivos a cumplir, que casi siempre serán matar a los enemigos y destruir sus instalaciones. Usaremos metralletas que no cesarán de tabletear durante todo el juego, así como granadas y lanzamisiles que recogeremos en distintos puntos del mapa de cada misión y que serán imprescindibles para destruir los edificios.

En cada fase que completemos los soldados que sobrevivan serán ascendidos de rango mientras que los que caigan en combate serán enterrados con todos los honores en la colina de los héroes, y recordad que cuanto mayor sea su graduación mejor será su tumba. Es todo un consuelo.

Los reclutas, o sea, la carne de cañón, será un ingrediente que


MEGA DRIVE

Los soldaditos intentan cruzar como pueden el ancho río.


MEGA DRIVE

La nieve puede ayudarnos a camuflarnos, aunque dejaremos huellas...

no nos faltará pues cada vez que una misión fracase debido a la aniquilación de todos sus miembros, otros de repuesto ocuparán su lugar.

El número de reclutas de que disponemos no es ilimitado, pero sí es muy elevado, por lo que una buena ración de tiros antes de que nos aburramos está garantizada. Al igual que se garantiza la diversión, a la que contribuye la musiquilla, los sonidos de la batalla y la jugabilidad que a pesar de estar bastante ajustada no impide que haya escenarios especialmente difíciles. El manejo de nuestros hombres con el pad de la máquina de Sega es bueno, a falta del ratón que producía un muy buen control en la versión de PC; pero todo es acostumbrarse. Y en cuanto a los gráficos, son pequeñitos, pero más que suficientes, como también ocurre con los logrados decorados. Con todo, el aburrimiento está descartado en una muestra más del buen hacer de los chicos de Sensible Software.

C.S.G.

Uno de los mejores juegos "de matar" desde el legendario «Commando». **90**

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	86
ADICCIÓN	90
SONIDO	87
DIFICULTAD	77
ANIMACIÓN	84

Un equipo ganador
ULTIMATE BODY BLOWS

«Body Blows» fue un gran programa que, ahora, ofrece una continuación al fanático de los juegos de lucha, con «Ultimate Body Blows». Y, como dicen los propios integrantes de Team 17, lo de "Ultimate" no está puesto porque sí...

- **TEAM 17**
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **ARCADE**

Diez luchadores integraban la "plantilla" de «Body Blows». Diez personajes que conformaban un grupo tan heterogéneo como impactante. Pero una simple decena es poco, muy poco. Al menos, para Team 17. «Ultimate Body Blows» ofrece hasta 22 personajes para que el usuario elija a totalmente a su gusto. Se han mantenido los que ya aparecían en el primer juego, y se han incluido todo tipo de nuevos caracteres: robots, dinosaurios, amazonas, magos, fantasmas... Hasta aquí, todo muy bien. ¿Y ya está? ¿Eso es todo lo nuevo? No, ni mucho menos. Aspectos que también han sido potenciados son, por ejemplo, la variedad de golpes, con movimientos especiales, o la velocidad de la acción, con una opción de turbo que permite a los luchadores moverse de forma vertiginosa.

Gráficamente, «Ultimate Body Blows» muestra las excelencias del diseño clásico: sencillez y eficacia, escenarios y personajes trabajados y cuidados, y un excelente uso del color. Pero, como ya hemos dicho, la animación es un aspecto especialmente mimado. Buenos movimientos, muy sencillos de efectuar y a gran velocidad. Justo lo que debe ser un arcade. No es menos cierto que lo más recomendable para jugar con «Ultimate Body Blows» es, como era con «Body Blows», el joystick. Y ahí es donde se podía haber mejorado algo el sistema, ya que el manejo con teclado sigue siendo un pequeño jaleo para nuestros torpes dedos. La jugabilidad es total con el mando, y la adicción brutal. El apartado musical ha aumentado sensiblemente de calidad, gracias sobre todo al uso del audio digital, ya que «Ultimate Body Blows» incorpora hasta dieciséis pistas diferentes.

En definitiva, «Ultimate Body Blows», sin grandes alardes ni pretensiones, sin un excepcional apoyo técnico, demuestra que con talento y ganas se pueden lograr grandes cosas. Porque no hay que buscarle los tres pies al gato, ni a la lucha, para conseguir el éxito. Fanáticos de la lucha, este es vuestro juego.

F.D.L.


PC

Golpe tras golpe iremos ganando a todos nuestros enemigos.


PC

Los golpes especiales serán nuestra principal baza de ataques.


Simplemente espléndido. Una novedad con sabor a clásico. **90**

ORIGINALIDAD	45
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	90
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	89



Punto de mira

Pánico en la NBA

MICHAEL JORDAN IN CHAOS IN THE WINDY CITY

Resulta difícil pensar en Michael Jordan fuera del baloncesto, pero la vida tiene estas sorpresas. Pero más difícil es imaginarle en un arcade de plataformas.



SUPER NINTENDO

¿Quién le iba a decir a Jordan que se iba a liar a pelotazos en un arcade...?

- OCEAN/E.A.
- Disponible; **SUPER NINTENDO**
- PLATAFORMAS

"Chaos in the Windy City" es un cartucho, relativamente típico y tópico, del género, en el que la línea argumental se ha ajustado a lo que semejante protagonista puede dar de sí. La historia es nos cuenta que alguien ha secuestrado a veinte jugadores de la NBA -alguien muy fuerte, suponemos- encerrándolos en los más recónditos lugares de la ciudad de Chicago. A lo largo y ancho de las ocho fases que componen el juego, el bueno de Jordan, balón en ristre, deberá buscar el medio de liberarlos, al tiempo que combate a extraños enemigos como árbitros de la NBA, espantapájaros vestidos con los colores de equipos rivales, arañas de tamaño descomunal, etc.

Una de las mejores cosas que tiene "Chaos in the Windy City" es la ambientación y el diseño de los decorados. Bastante oscuros y tétricos, presentan además un diseño muy definido y que ayuda a la jugabilidad. Los gráficos en general son bastante notables, y con los movimientos y animaciones de Jordan -y del resto de personajes- ocurre exactamente igual.

Lo más flojo del juego es que, a la larga, tiende a hacerse relativamente monótono y no muy difícil, perdiendo buena parte de su factor de adicción.

F.D.L.

Jordan sí o Jordan no. La elección..., al gusto del consumidor. **76**

ORIGINALIDAD	75
GRÁFICOS	84
ADICCIÓN	80
SONIDO	82
DIFICULTAD	75
ANIMACIÓN	85

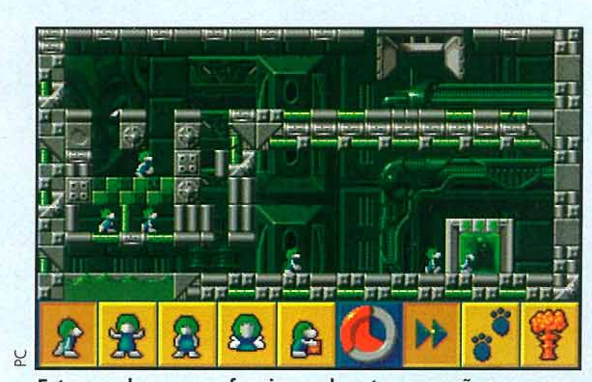
No hay dos sin tres

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS



PC

Estos pequeños roedores saben que sobrevivir en un ambiente hostil es más difícil de lo que parece.



PC

Estas son las nuevas funciones de estos pequeños personajes. ¡Hay que ver cómo se ganan la vida!

Lo habían negado. Habían dicho que no aparecería una nueva entrega de los lemmings. Pero aquí están, dispuestos a dar más guerra que nunca.

- PSYGNOSIS/DMA DESIGN
- Disponible: **PC, PC CD-ROM**
- V. Comentada: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA, SVGA**
- ARCADE

De las doce tribus de personajillos de pelo verde que aparecían en "Lemmings 2", no se sabe muy bien por qué designios del destino, sólo han sobrevivido tres, hasta nuestros días: la tribu de las sombras, la egipcia y la clásica. En busca de un nuevo hogar partieron a bordo de un arca voladora, con la esperanza de llegar a buen puerto. Pero lo único que se encontraron fue... justo, problemas.

Y ahí entraremos nosotros, como siempre, para conducir a las torpes criaturas a un lugar seguro, a través de los noventa niveles -treinta por cada tribu- que componen el juego.

Las principales innovaciones que posee "All New World of Lemmings" hacen referencia al interface de usuario. Se han sustituido las acciones que cada lemming puede realizar, por un icono general, que activaremos cuando recojamos determinados items. Estos, son los que nos permitirán efectuar una u otra acción en concreto, y sólo con el lemming que se haya hecho cargo del objeto. Por tanto, la nota dominante en el juego es la simplicidad en el manejo, más fácil, pero no por ello el programa posee una dificultad menor.

Pero lo que ocurre con "All New World of Lemmings" es que la mayoría de innovaciones se acaban ahí, en el interface. Se ha incluido algún que otro enemigo, que añadir a los obstáculos geográficos propios de cada nivel; la versión CD posee una intro bastante buena, las acciones han cambiado ligeramente pero... ya está. En definitiva, el juego no es más que los lemmings clásicos pero con nuevos escenarios.

F.D.L.

Los fanáticos de los lemmings están más que de enhorabuena. **80**

ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	88
SONIDO	88
DIFICULTAD	85
ANIMACIÓN	88

Un lanzamiento difícil

DINO DINI´S SOCCER

Solamente el nombre de Dino Dini ya es garantía de buen hacer si respalda la creación de un juego de fútbol, pues tiene en su haber maravillas como «Kick Off». En esta ocasión contamos con «Dino Dini´s Soccer», un programa muy en la línea de su último gran éxito, es decir «Goal!».



SUPER NINTENDO

Dino Dini siempre será garantía de excelente hacer "futbolero".

- EUROCOM/VIRGIN
- Disponible: **SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE**
- V.Comentada: **SUPER NINTENDO**
- SIMULADOR DEPORTIVO

Dino Dini´s Soccer» contiene todo lo que un buen juego de deportes, y en concreto del deporte rey, tiene que tener. Posibilidad de jugar uno o dos jugadores; opción de campeonato, liga o partido sencillo; edición de los equipos que entrarán en juego, en este caso selecciones nacionales; creación de nuestras propias competiciones; son sólo algunas de las muchas posibilidades que proporciona al programa, para contentar a cualquiera. Pero es que hay más: el terreno de juego se puede ver tanto en horizontal como en vertical; los zooms permiten el acercamiento a la jugada o bien una visión global del campo; la forma en que el césped del campo está segado también es configurable pudiendo hacer las tramas como nosotros queramos; reproducción de condiciones atmosféricas que influyen en el juego; en fin, un nivel de configuración muy elevado.

Y en cuanto al fútbol en sí, cada jugador tiene una serie de habilidades que le hacen más adecuado para una determinada función en el equipo, y combinando correctamente todos los jugadores realizaremos nuestras estrategias para la victoria. Los amantes del fútbol ("soccer" para los americanos) lo pasarán en grande al igual que a los que les gusten los programas de Dino Dini, pero eso sí, han de ser bastante virgueros.

C.S.G.

Un buen juego de fútbol, aunque sea un poco difícil al principio. **82**

ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	73
ADICCIÓN	80
SONIDO	79
DIFICULTAD	67
ANIMACIÓN	81

WOLFENSTEIN 3D

Sangriento

- IMAGINEER/ID
- Disponible: **PC, SUPER NINTENDO**
- V. Comentada: **SUPER NINTENDO**
- ARCADE

86%



SUPER NINTENDO

Tal vez fuertemente influenciado por la potente corriente creada por la "doomanía", llega una excelente conversión de todo un clásico a la dieciséis bits de Nintendo. Una adaptación que respeta escrupulosamente el original, y que resulta tan adictivo y entretenido como en PC. La sangre, las puertas secretas, la velocidad de acción y los temibles nazis están más vivos que nunca, en un cartucho licenciado por id para Imagineer.

Aquellos usuarios de Super Nintendo que no conocieran este juego tienen ahora una oportunidad de oro para pasárselo en grande con uno de los mejores shoot'em ups del mercado, del que difícilmente lograrán despegarse si lo que les gusta son los tiros y la acción. El único punto en que falla algo es en el apartado gráfico, que resulta aceptable pero no llega a un nivel muy alto.

SUPER SPACE HARRIER

Más versiones

- SEGA
- Disponible: **SEGA MD 32X**
- ARCADE

55%



SEGA MD 32X

Con lo bien que había empezado su andadura el nuevo MD 32X, nos sorprende que Sega saque una versión de "Space Harrier" como la que ha lanzado. No es que "Space Harrier", el original, fuera malo. Ni muchísimo menos. Pero, obviando el tema de la antigüedad del juego, esta adaptación resulta bastante pobre y falta de carisma.

Es rápida, sí, pero no sólo de velocidad vive el hombre o, en este caso, el juego. Le falta gancho. Su calidad gráfica es relativamente buena, pero resulta monótono y reiterativo en casi todos los niveles. La jugabilidad no es mala, pero si un cartucho se deja jugar, sin ofrecer apenas alicientes al usuario, no hace falta decir mucho más. En pocas palabras, "Super Space Harrier" pudo haber sido, y no fue. Bastante sosito.

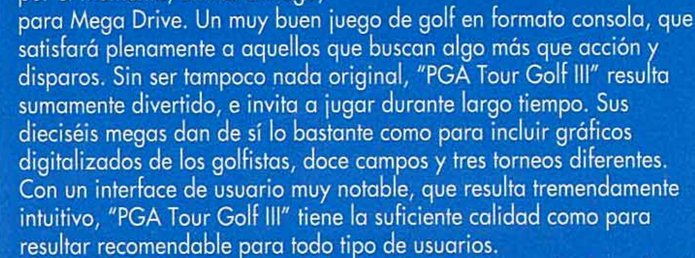
PGA TOUR GOLF III



89%

Gran Eagle

- EA SPORTS
- Disponible: **MEGA DRIVE**
- DEPORTIVO



MEGA DRIVE

La serie "PGA Golf" se descuelga con la tercera y, por el momento, última entrega, para Mega Drive. Un muy buen juego de golf en formato consola, que satisfará plenamente a aquellos que buscan algo más que acción y disparos. Sin ser tampoco nada original, "PGA Tour Golf III" resulta sumamente divertido, e invita a jugar durante largo tiempo. Sus dieciséis megas dan de sí lo bastante como para incluir gráficos digitalizados de los golfistas, doce campos y tres torneos diferentes. Con un interface de usuario muy notable, que resulta tremendamente intuitivo, "PGA Tour Golf III" tiene la suficiente calidad como para resultar recomendable para todo tipo de usuarios.

Además, y para redondear la faena, permite utilizar el adaptador de cuatro jugadores, multiplicando la diversión y consiguiendo que el nivel de adicción llegue hasta cotas muy elevadas.

ONE MUST FALL

80%

Lucha y robots

- EPIC MEGAGAMES
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- ARCADE

PC

La moda de lucha y robots continúa, tras "Rise of the Robots", con este "One Must Fall", aunque a niveles bastante diferentes.

Epic Megagames ha realizado un juego que, sin grandes alardes técnicos, da una de cal y otra de arena. Si bien resulta muy jugable, bastante entretenido y divertido, en el aspecto visual hay que echarle en cara su pobreza gráfica a todos los niveles. Técnicamente no se le puede poner ningún pero, es más, resulta muy notable. Pero el trabajo realizado a nivel de diseño es justamente lo contrario.

Si buscáis belleza, no la encontraréis en "One Must Fall". Pero si lo que os interesa es un buen programa, bien hecho, con variedad, entretenido y, sobre todo, jugable, este es el más indicado.

PGA TOUR GOLF II

92%

En la élite

- E.A. SPORTS
- Disponible: **MACINTOSH**
- DEPORTIVO

MAC

La aparición de un nuevo título para Macintosh siempre es una grata noticia. Si estos juegos los realizan compañías como Electronic Arts, la alegría es doble, y si encima son tan geniales como «PGA Tour Golf II», el espectáculo está servido. Sí, porque «PGA Tour Golf II» no es sólo uno de los mejores simuladores de golf, existentes en el mercado, sino que aprovecha estupendamente las posibilidades de cualquier modelo Macintosh, ofreciendo una gran calidad gráfica y sonora, y una jugabilidad y rendimiento excelentes para los apenas cuatro megas de disco duro que ocupa. Si bien es cierto que no utiliza técnicas excepcionales de programación, ni muestra sorprendentes animaciones "quicktime", gráficos digitalizados, ni nada por el estilo, no lo es menos que se trata de un juego sumamente adictivo, sencillo de manejar, y realista al máximo.

GENERATIONS LOST

Tópico

- TIME WARNER
- Disponible: **MEGA DRIVE**
- ARCADE/AVENTURAS



70%



MEGA DRIVE

"Generations Lost" es de ese tipo de juegos que, pese a poseer una calidad notable, un argumento -a priori- interesante, un diseño bastante majo y buenas maneras, no llama excesivamente la atención, por nada en particular. Y es que, como "Generations Lost" existen en el mercado varios cientos de juegos, que no se tiene nada que envidiar unos a otros.

Técnicamente es muy correcto. Animaciones, gráficos, sonido, etc. son más que aceptables y se nota el trabajo puesto en el cartucho. Pero a la hora de jugarlo, recuerda a multitud de otros cartuchos.

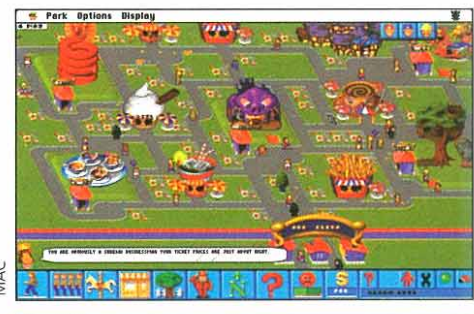
En resumen, "Generations Lost" resulta entretenido, pero no convence. Para pasar un rato no está nada mal. Pero no consigue mantenernos pegados a los mandos de nuestra Mega Drive durante mucho más.

THEME PARK

92%

Todo diversión

- BULLFROG
- Disponible: **PC, PC CD-ROM, MACINTOSH**
- V. Comentada: **MACINTOSH**
- ESTRATEGIA





MAC

La idea de poder construir nuestro propio parque de atracciones nos produce una excitación tal, que cuando nos enteramos que Bullfrog había creado un juego cuya misión era esa misma, no nos lo podíamos creer. Tanto en su versión floppy, como es su versión CD-ROM, «Theme Park» es un programa extraordinario, sobre todo por su creatividad. Pues bien, la firma inglesa ha pensado en los usuarios de Apple Macintosh, y se ha decidido ha lanzar al mercado su genial creación en este formato. Sin temor a equivocarnos, podemos decir que es igual de bueno que en ordenador personal, ya que es exactamente igual.

YO, NEXUS 7

Mágica Navidad

¡Muaa!, ¡Muaa! "Feliz Navidad Elvis". Lisa, una hermosa niña de seis años, acababa de dar dos besos en la boca a su grandote San Bernardo. "¿Sabes cariñito?, ¡me encanta la Navidad! ¿A ti no?". ¡Guau!, –asintió el perro, lamiéndose la nariz con su lengua–. Elvis había llegado a su casa un Día de Reyes siendo un cachorrito, cuando Lisa apenas tenía tres añitos. Fue el mejor regalo de Navidad de su vida.

Desde entonces y como habían crecido a la par, según Lisa, Elvis era su hermanito peludo, que todavía no hablaba porque no le dejaban ir al colegio a aprender. Aunque ella comprendía su lenguaje de ladridos.

Era Navidad. Fuera caía una nieve blanca como terrones de azúcar. Los padres de Lisa habían salido, y como hacía bastante frío, prefirieron que ella se quedase en casa con Elvis de guardián. "¿Sabes cariñito?, ¿por qué no jugamos una partida en la videoconsola?". Al perro, al oir esto, se le agrandaron los ojos, y comenzó a mover la cola como si fuese un plumero de la limpieza. La habitación de Lisa estaba llena de muñecos y de posters de sus personajes favoritos: allí estaban Sonic, Mario y otros muchos, acompañándola en sus juegos y en sus sueños. "Vamos Elvis, te reto a batir mi récord de puntos". El perro dio tres enormes ladridos, y se relamió la nariz. ¡Clik! Lisa pulsó con sus deditos el interruptor del televisor portátil donde tenía conectada su consola, e insertó el último cartucho que le habían comprado. Agarró el joystick con forma de muñeco de Bart Simpson, y se preparó para jugar. Seguía nevando en el exterior, mientras a lo lejos se oyeron las campanas.

La pantalla permanecía en blanco y negro, –¿qué narices ocurría?, ¿se había fastidiado el cartucho del juego?–. Elvis estaba tan impaciente como ella, y se le caía la baba al abrir la boca. Lisa dio un golpe a la videoconsola en el cartucho y de repente la pantalla se iluminó. "Señores espectadores. Nos vemos obligados a suspender la emisión de nuestro habitual programa, para informarles de una asombrosa noticia de última hora". Lisa se quedó boquiabierta. "¡Elvis!, ¿dónde está mi juego?, ¿por qué aparece este feo señor del telediario?". El perro le miraba sorprendido moviendo la cabeza de un lado a otro. El "busto parlante" del informativo continuó: "Un enorme orangután ha sido visto escalando el Empire State de Nueva York. La gente corre presa de pánico hacia sus casas y han sido alertados el ejército y la policía. Les enviamos una transmisión en directo desde el lugar".

Lisa, siguió golpeando la consola –esta vez hasta con el mando del juego–, y estaba a punto de llorar. Ella quería jugar y allí en el televisor solamente aparecía un aburrido telediario. Cuando iba a golpear de nuevo la videoconsola una imagen que apareció en la tele la dejó inmovilizada. Elvis empezó a ladrar alzando la pata derecha hacia el televisor. Los dos conocían perfectamente aquel gorila que desde lo alto del rascacielos más alto de Nueva York saludaba mientras mordisqueaba una gigante tableta de turrón de chocolate. Sí, ese orangután era el mismo que lanzaba barriles y buscaba plátanos por todos los sitios: era Donkey Kong que se había escapado del cartucho de Lisa y ahí estaba, en carne y hueso, comiendo turrón. ¿Por qué se asustaba la gente al ver a un mono tan simpático? Debía ser falta de costumbre; "las personas deberían jugar más a los videojuegos y así no pensarían en cosas malas, ¿verdad cariñito?".

Una enorme sonrisa se dibujó en la cara de la niña. Elvis la miró, dio un cariñoso lametón en la cara a Lisa y volvió a ladrar. "¿Sabes que idea se me está ocurriendo Elvis?". El San Bernardo movió la cabeza y se quedó esperando la respuesta. Lisa corrió hacia el cajón donde guardaba los demás videojuegos, y trajo un montón, todos los que pudo de una vez. "Hoy es Navidad, Elvis, y va a ser una navidad inolvidable y mágica. Donkey Kong adornará todos los edificios de la ciudad con grandes bolas de colores: con el joystick lleno de magia, le diré a Sonic que lleve veloz miles de juguetes a todos los niños del mundo; en la plaza mayor los 'lemmings' construirán un resplandeciente 'Belén digital', y enviaremos unas pocas 'estufas' al polo norte para que los esquimales, pingüinos y los muñecos de nieve no tengan frío este año. ¿Vale Elvis?". ¡Guau!, Elvis saltaba de alegría. "Bueno cariñito, si quieres podemos decirle a los Tinny Toons que vengan a jugar contigo, pero no te vayas a comer ninguno ¿de acuerdo?".

Lisa regresó al cajón y trajo otros pocos de videojuegos; pronto sus padres volverían a casa, y ella les daría entonces una gran sorpresa: "¿Sabes Elvis? A partir de hoy, el mundo tendrá otro 'colorido' y todo será diferente, sin guerras, ni golpes, ni malas pulgas ...". El perro se rascó detrás de la oreja con su pata trasera. "¡Todo será mágico como un videojuego!". Fuera nevaba con intensidad. Y encima del rascacielos más alto de Nueva York, Kong el rey de los gorilas, alzó su mano y agarró del cielo una resplandeciente estrella dorada.

Y otro año más, la "magia" se hizo realidad. Todo es posible en Navidad; sólo hace falta una cosa: ILUSIÓN.

Rafael Rueda.

HUMOR por Ventura & Nieto



Busca las diferencias





Parece ser que en Apogee gustó mucho el juego de Super Nintendo «Super Mario Kart», ya que uno de los últimos lanzamientos de una de las compañías más conocidas en el mundo del shareware es «Wacky Weels» con el que las similitudes son bastante evidentes, como salta a la vista. De todas formas, todo sea porque los usuarios de PC no digan que no pueden jugar a juegos de consolas, ya que tanto en el argumento como en el desarrollo ambos juegos son bastante parecidos. Esta visto que ya está todo inventado, o al menos eso es lo que nos inducen a pensar pantallas como estas; ¿o se trata de una simple coincidencia? Más bien pensamos que las inquietudes lúdicas de los jugones se mueven por derroteros múltiples, tanto consoleros como compatibles, a la vista de los parecidos que nos enviáis mes a mes. Con observadores así no se salva nadie.



...Intel Corporation desarrolla en los EE.UU., la tecnología CablePort mediante la cual se proporcionan servicios interactivos multimedia de alta velocidad a los usuarios de PC vía cable. En el Western Cable Show que se ha celebrado a finales del año 94 en California, se han hecho demostraciones de cómo se pueden hacer compras o estudiar determinados cursos cómodamente desde casa usando el PC. Combinando la velocidad de transferencia de datos que proporciona el cable (hasta 1000 veces más rápida que un módem) con la potencia de proceso de un Pentium se pueden conseguir servicios de gran calidad en gráficos y sonido imposibles sobre red telefónica. Son muchas las empresas americanas que contratan éste nuevo servicio y las expectativas en Estados Unidos son inmejorables pues se considera que más del 50 por ciento de los PC tienen módem y el 42 por ciento tienen CD-ROM. Un paso más hacia el gran proyecto de las superautopistas de información que serán realidad en un futuro no muy lejano.

LOS NUEVOS SUPERHÉROES

ARAÑO-MAN

Superman, Spiderman, Batman, o incluso Bartman, no tienen nada que hacer frente a un nuevo super-héroe que ha nacido por obra y gracia de nuestro amigo Daniel García Blázquez, reincidente en esta sección. El nuevo ídolo de todos los niños, suspiro de todas las niñas, motivo de arrepentimiento de malhechores y causa de temblor generalizado de miembros de los criminales más cruentos está a punto de llegar. Su nombre es Araño-Man y conserva un cierto parecido con otro super-héroe arácnido cuyo nombre obvio; pero sus poderes no tienen nada que ver: su enorme fuerza e inteligencia le hacen capaz de sortear cualquier obstáculo sin importar su magnitud. Y para comprobarlo nada mejor que ver en las imágenes lo que tiene que hacer para destruir una simple viga. A lo mejor se hace famoso y dentro de poco tiene su propio videojuego y todo. O quizás convoquemos un gran concurso de superhéroes, quizás...





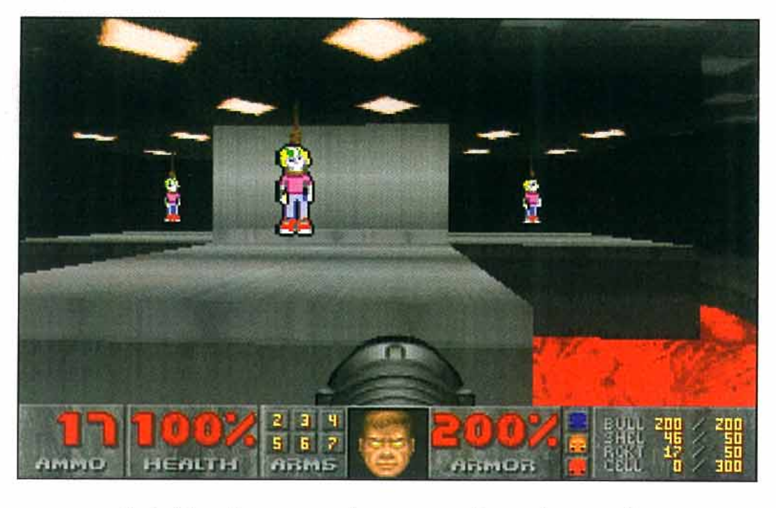


LA *Otra* PANTALLA

Y menuda pantalla, pantallazo podríamos decir. Hay que ver hasta que extremos llega la obsesión más sangrienta de los últimos tiempos, la "Doommania" nos invade, y alcanza extremos insospechables.



Si apostamos con nuestros amigos sobre la procedencia de ésta pantalla creerían estar ante el desafío más fácil de toda su vida. Pero no, los más observadores pensarán: "Que arma tan rara es esa para el «Wolfenstein 3D», e incluso para «Spear of destiny»". Y los más avispados se darán cuenta de que la cara que aparece no pertenece al capitán B.J. Blaczkowitz, salvador del mundo de la amenaza nazi, sino al aguerrido marine que lucha hasta la extenuación contra las hordas demoniacas presentes en «Doom» y su sanguinaria continuación «Doom II». Es la última locura de ID: un nivel secreto en «Doom II» con personajes y decorados de «Wolfenstein 3D», que por cierto es de Apogee; y en el que se mezclan los juegos de una manera muy divertida. A ver quien lo encuentra.



Y para imagen graciosa la que aquí aparece, en la que vemos a un viejo conocido de todos, a nuestro amigo «Commander Keen» en una situación un pelín comprometida, con grave riesgo de su integridad física. Pues ésta pantalla también pertenece a «Doom II», en concreto representa el final de otro nivel secreto, pues la salida está por ahí, pero no se abrirá hasta que no hagamos algo a los muñecos que penden de las cuerdas. Y lo que hay que hacer se deja a la inventiva del jugador, aunque tampoco le hará falta a nadie pensar mucho para encontrar una solución. Ya lo veréis.

formidable

... que por fin un soporte tan fabuloso como es el CD-ROM esté al alcance de cualquier usuario. La continua bajada de los precios de los lectores y el desarrollo de nuevos modelos cada vez más rápidos junto con la aparición masiva de numerosos juegos y programas en éste formato han provocado que tener acceso a grandes cantidades de información o a asombrosas aplicaciones multimedias sea ya más que una realidad.

Los aparatos de cuádruple velocidad ya han dejado de ser una fantasía para poder ser adquiridos por cualquiera, aunque todavía tengan un precio algo elevado que nos resigna a conformarnos con uno de doble.

lamentable

... el hecho de que algunos programas se aprovechen de las ventajas del disco compacto para enmascarar unos juegos bastante mediocres, detrás de unas presentaciones espectaculares. No es que nos moleste el hecho de crear unas "intros" de película, sino que con la sola aparición de unos cuantos minutos de vídeo digitalizado se considere ya a los programas como una obra de arte que merecería estar en un museo...

Y es que –y siempre decimos lo mismo–, no hay nada mejor que un juego simple, pero que resulte atractivo y divertido al usuario. Tanto tiempo como se invierte en crear presentaciones espectaculares, estaría mejor empleado en idear programas más decentes.

¿CUÁNDO... *tendremos en nuestras manos la versión definitiva del esperadísimo Windows Chicago 95, ahora que ya el nuevo año ha llegado?*

¿DÓNDE... *están las famosas nuevas misiones para juegos como «Doom 2» y «Wolfenstein 3D», que ni vosotros ni nosotros hemos visto por ninguna parte?*

¿POR QUÉ... *sigue habiendo juegos que se programan en inglés, francés, alemán, y hasta en italiano, y no en español que es el tercer idioma más hablado en el mundo?*

¿CÓMO... *es posible que, desde hace años, el mundo de los videojuegos no haya sido capaz de lanzar al estrellato a nuevos superhéroes y el papel protagonista siga estando ocupado por los mismos personajes?*

NOTA: Sabemos que sois unos chicos muy inquietos y que os rondan por la cabeza muchas preguntas sin respuesta. ¿A qué esperáis para escribirnos y contarnos que pensáis? ¡Aguardamos impacientes vuestras cartas! Os recordamos que nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A. C/De los Ciruelos, 4.28700 S.S. de los Reyes. Madrid



SUPER AFTER BURNER



Tras el impacto del lanzamiento al mercado de los primeros juegos para el MD 32X, Sega comienza el nuevo año con más conversiones de sus recreativas para la más moderna máquina de que podemos disfrutar hoy, salida de los laboratorios de la multinacional nipona. Dicen que nunca es tarde si la dicha es buena. Por eso, y porque se trata de todo un clásico, Sega ha decidido volver la vista atrás y recuperar uno de sus más famosos títulos para un formato que permite no echar en absoluto de menos la máquina original. La razón es muy simple, y dice mucho en favor del cartucho: el juego es idéntico. «Super After Burner» acaba de despegar.



Los niveles en los que nuestro F14 circula por cañones y desfiladeros, son de lo más espectacular en el juego.



Por supuesto, no podía faltar en «Super After Burner» la ceremonia de recarga de armamento en pleno vuelo.



Los decorados, trabajados pero algo reiterativos, consiguen un gran efecto de profundidad, en todo el juego.



Las brutales explosiones, giros, etc., que poseía el original, están fielmente reproducidos en «Super After Burner».

- **SEGA**
- Disponible: **SEGA MD 32X**
- **ARCADE**

El cambio de década, de los ochenta a los noventa, supuso en el mundo del videojuego, una nueva era para el ocio. Las máquinas recreativas eran cada vez más realistas y espectaculares y, entre la nueva hornada que inundaba los salones arcade, había un nombre que despuntaba entre la masa: «After Burner». Algo tan simple como pilotar un caza y aniquilar a todo bicho viviente, manejando un único mando y un par de botones de disparo, se revistió de un lujo y una calidad inusuales para la época.

Hablamos de una de las primeras máquinas que incorporaba mecanismos hidráulicos, moviendo el conjunto de un lado para otro acorde a la acción que se desarrollaba en pantalla. Un sonido explosivo y una enorme cabina completaban el equipo.

Tras el fulgurante éxito de «After Burner», a nivel recreativo, las adaptaciones a los distintos formatos domésticos se hicieron inevitables. Primero en los ordenadores de ocho bits, y más tarde a los de dieciséis, finalizando con las consolas. Uno de los títulos, probablemente, más versionados de la historia del software.

VOLAR ALTO

AS DE LOS CIELOS

Empezando por considerar a «After Burner» como todo un clásico entre los clásicos, en el género del arcade, la duda llega cuando nos planteamos si «Super After Burner» también llegará a serlo. Su excelente pedigrí está totalmente a salvo sabiendo que el desarrollo del juego se ha respetado íntegramente. Sega no ha pretendido hacer una versión para 32X del juego, sino compactar el juego original en un cartucho de 32X. Y, la verdad, les ha salido bastante bien. Que nadie busque extraños argumentos en «Super After Burner», ni innovaciones en cuanto a las misiones, cazas o enemigos. No las hay. Porque tal y como era la recreativa, es «Super After Burner». Idéntico.

TIERRA, MAR Y AIRE

Las veintitrés fases de «Super After Burner» dan de sí todo lo que uno puede pedirle a cualquier adaptación del original. La carga de armas en vuelo, los cañones y desfiladeros, zonas marítimas, urbanas, campestres..., está todo. Con una calidad gráfica que, si bien tampoco llega a ser sobresaliente, recrea a la perfección las imágenes de la recreativa. Los decorados están bien construidos, aunque quizá se echa en falta algo más de detalle en los fondos, demasiado planos. Los sprites son la nota más destacable del aspecto gráfico, con el contraste existente entre nuestro caza y el resto de los que pueblan el programa.

Y la música es buena, muy buena durante todo el desarrollo del juego. Los efectos sonoros, por contra, resultan algo más discretos.

Parece que hasta ahora, a nivel técnico y de jugabilidad, al menos, a «Super After Burner» no le falta de nada. Y es cierto. Pero tiene una pega bastante considerable, y es que, en lo referente a dificultad, y teniendo en cuenta que existen cinco niveles disponibles, pasa de la nada al todo. En los niveles "Easy" y "Medium", por ejemplo, acabarse el juego es más sencillo que quitarle un chupachups a un bebé, gracias a las continuaciones. Pero en el más difícil, resulta harto complicado, por no decir prácticamente imposible avanzar cuatro o cinco fases seguidas. ¿Existe el término medio? Suponemos que, con la práctica, y en la dificultad más elevada, se puede salir adelante, mas..., puede acabar siendo un poco reiterativo.

F.D.L.

Mucho ha llovido...

SEGA MD 32X

MEGA DRIVE

Parecen iguales, pero no lo son. Una imagen pertenece a «Super After Burner», la versión 32X de la recreativa. La otra, a «After Burner 2», de Mega Drive, secuela de la primera adaptación a consola del clásico.

Una imagen puede no decir nada y, aunque en su día, el juego no estaba nada mal para la dieciséis bits de Sega, hoy, con «Super After Burner» delante, casi mueve a risa. Le faltaba esa velocidad, esa sensación de profundidad y verismo que sí posee la de 32X.

Ha llovido mucho desde que apareció en los salones el «After Burner» original, pero no ha sido hasta ahora cuando se ha podido contar con una versión lo suficientemente fiel, en formato doméstico. Ni ordenadores de ocho bits –y mira que versiones como la de Spectrum eran buenas–, ni de dieciséis, ni consolas supieron ofrecer lo que ahora ofrece el 32X. Ni más ni menos que «After Burner» en toda su salsa, y tal como era. Los que echaban de menos un shoot'em up, como Dios manda, ya lo tienen delante de sus narices.



85

ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	85
SONIDO	90
DIFICULTAD	60
ANIMACIÓN	90

Es prácticamente igual que tener una recreativa en casa, con la salvedad que está metida en un cartucho.

Contiene un nivel de dificultad bastante descompensado que no nos acaba de convencer del todo.

MAGIA ORIENTAL

Aladdin

En la campaña navideña de Disney Software ocupa un lugar preferente «Aladdin» en la versión de PC, junto con «El rey león», pues las anteriores versiones de consolas ya llevan bastante tiempo en la calle y en los hogares de muchos de vosotros. Y es que de verdad se lo merecen porque son dos juegazos que todo buen videoadicto o amante de los dibujos animados no se puede perder. Bueno los "disneyadictos" tampoco.



PC



PC

PC

No debes perderlos de vista

Además de avanzar y avanzar, matar y matar, si queremos llevar a buen fin las aventuras de Aladdin, tendremos que recoger unos objetos que se encuentran dispersos por todo el mapeado. Hay muchos y muy variados y todos tienen su utilidad, por lo que ojo avizor.



***VASIJA AZUL:** Al cogerla no pasará nada, pero cuando nos maten comprobaremos que comenzamos desde la última vasija que hayamos cogido y no desde el principio del nivel.*



***MANZANA:** Probablemente el objeto más abundante, pero no por ello el menos necesario. Las usaremos para lanzarlas a nuestros enemigos y acabar con ellos desde cierta distancia.*



***CARA DE ALADDIN:** Ya lo habéis adivinado. Es una vida. No hay tantas como manzanas y están colocadas estratégicamente siendo difíciles de coger. Así que no hay que malgastarlas.*

***CORAZÓN:** Item también utilísimo, ya que nos recarga un poco de la mermada barra de energía que representa la vida que nos queda en cada momento. Tienen la virtud de aparecer en el momento más oportuno.*



***FLAUTA:** Generan notas musicales que nos informan de su presencia. Tendremos que recogerlas todas para pasar un determinado nivel.*



***GEMA:** Hay varias repartidas por cada nivel, y nos sirven para comprar en la tienda de un curioso mercader intercambiándolas por una vida o por un deseo.*



***CARA DE ABU:** Cogiendo la cara del pequeño monito nos garantizamos que la siguiente fase que pasemos sea un bonus en la que manejaremos a este simpático personaje habilidoso con la espada. Hay dos fases de bonus.*



***CARA DEL GENIO:** Cuando cojamos la cara del genio al acabar la fase en que nos encontramos nos saldrá una peculiar ruleta en la que podremos obtener gemas y vidas.*

- **VIRGIN/DISNEY SOFTWARE**
- Disponible: **PC, MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, GAME BOY, SUPER NINTENDO, NES**
- V. Comentada: **PC**
- T. Gráfica: **VGA**
- **ARCADE**

El juego en cuestión, como ya habéis podido observar en las imágenes, es un arcade de plataformas de desarrollo lineal en el que controlamos a Aladdin, que mediante su espada y unas manzanas que irá recogiendo por el camino deberá acabar con los enemigos que se encuentre. Además los saltos están asegurados para sortear los obstáculos y trampas que hay en abundancia, así como para acceder a lugares de otro modo inaccesibles. Nuestro héroe subirá por cuerdas, saltará de poste en poste y se balanceará sobre grandes alturas hasta conseguir encontrar el codiciado final de fase, que en algunas estará custodiado por el típico enemigo de final de nivel. Dispondremos asimismo de objetos escondidos en los lugares más insospechados y que nos facilitarán en buena medida los rigores de la aventura. Y por supuesto, habrá niveles de bonus en los que manejaremos al monito Abu, que es pequeño pero utiliza con mucha habilidad la espada.

PARAJES INHÓSPITOS

Empezamos en el mercado de Agrabah donde aparecen los primeros esbirros de Jafar de los que daremos buena cuenta, además de realizar algún que otro salto entre las callejuelas sin olvidarnos de recoger los objetos ni de pasar por la tienda del mercader. Si cogemos el icono de Abu la siguiente fase que veremos será una de bonus en la que controlamos al monito que tiene que romper unas tinajas evitando que le den. Después, y siguiendo siempre el argumento de la película, nos abrasaremos en las cálidas arenas del desierto con más enemigos de la fase anterior y alguno nuevo de propina; y más saltos para poder avanzar. De aquí pasamos al mercado de nuevo donde aparecerá el primer enemigo de final de fase, con el que acabaremos a manzanazos.

Después haremos una visita a las cuevas del sultán y a la cueva de las maravillas en la que destruiremos estatuas, y desde donde podremos acceder a otra fase de bonus. Deberemos salir precipitadamente de la cueva ante su derrumbamiento, dando paso a una fase muy peculiar donde montados en la alfombra voladora iremos recogiendo objetos y evitando otros que nos quitarían una vida.

La locura del genio se desata en la siguiente fase en la que nos esperan los estrambóticos escenarios que hay dentro de la lampara. Y ya sólo nos quedan tres fases para llegar al palacio del malvado Jafar y dejar libre de una vez por todas a nuestra amada y acabar con nuestro enemigo.

LA MANO DE DISNEY

El paralelismo conseguido entre el juego y la película es total. La historia se desarrolla paso a paso siguiendo el argumento de aquella. Meternos en la piel de Aladdin es tan divertido como visionar la película, pues los movimientos, los bonitos decorados y la música ambientan de maravilla nuestro periplo por el lejano oriente en la búsqueda de Yasmin. Además, la habitual comparación entre los dibujos animados y los videojuegos de Disney sigue siendo aplicable aquí: los gráficos están cuidados al detalle y la acción es muy rápida, y está salpicada de retazos graciosos.

La dificultad es regulable y está muy bien administrada, resultando fácil pasarnos algunas fases antes de que nos maten, aunque tengamos que echar mano de los socorridos continues. Pero lo que es seguro es que la diversión está asegurada tanto para los más pequeños de la casa como para los que no lo son tanto, ya que es un juego recomendado para cualquier edad pues no tiene ni violencia ni enemigos destrozados ni escenas comprometidas. Una buena muestra de cómo se puede hacer un buen juego sin abusar de la sangre.

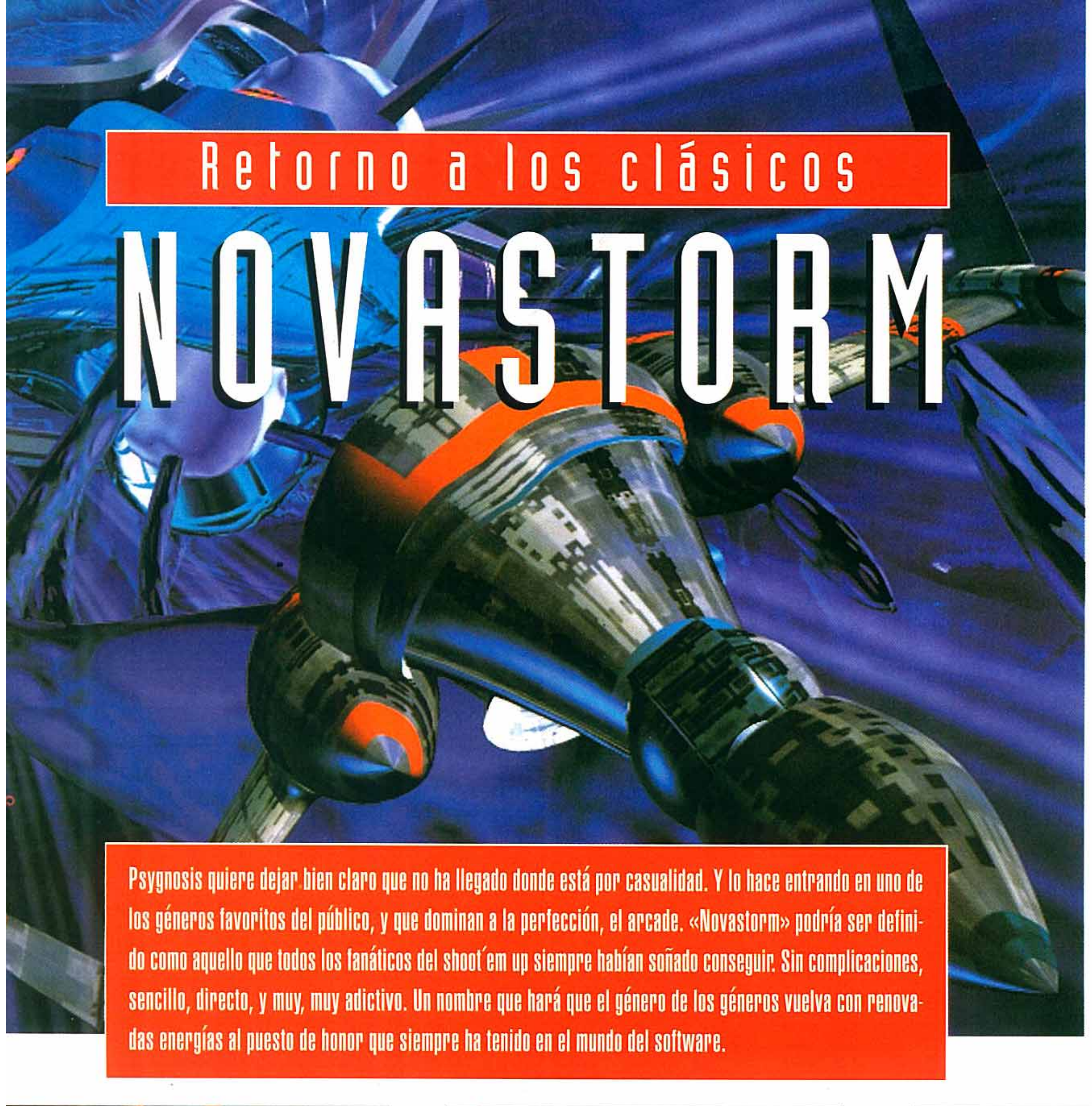
C.S.G.

90

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	89
ADICCIÓN	90
SONIDO	88
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	91

El perfecto acabado de todo juego, en el que podemos resaltar la gran diversión que proporciona.

Que hayan tardado tanto en sacar la versión de PC, cuando hace ya tanto tiempo que están las versiones de consolas.



Retorno a los clásicos

NOVASTORM

Psygnosis quiere dejar bien claro que no ha llegado donde está por casualidad. Y lo hace entrando en uno de los géneros favoritos del público, y que dominan a la perfección, el arcade. «Novastorm» podría ser definido como aquello que todos los fanáticos del shoot'em up siempre habían soñado conseguir. Sin complicaciones, sencillo, directo, y muy, muy adictivo. Un nombre que hará que el género de los géneros vuelva con renovadas energías al puesto de honor que siempre ha tenido en el mundo del software.



Vuelve el gran enemigo

Si algo hay que agradecer a «Novastorm» es cumplir con todos y cada uno de los requisitos de un buen arcade. Entre ellos, los tan temidos enemigos de fin de fase.

Y, la verdad, es que los del último juego de Psygnosis son de lo más difícil que nos hemos echado a la cara. Por fortuna, las distintas armas –sobre todo las "smart bombs"– que iremos recogiendo a medida que avancemos en el juego nos serán de una ayuda inestimable a la hora de vernos las caras con cualquiera de estos temibles rivales.

Cualquier extraño artilugio o animal que podamos imaginar está presente como enemigo final de «Novastorm». Desde naves nodriza hasta escarabajos gigantes. Desde robots hasta dragones mecánicos. Sí, ya lo sabemos, «Novastorm» recoge todos los tópicos del arcade. Pero, ¡lo hace tan bien...!













PC

Las oleadas de naves alienígenas son una constante en «Novastorm». No existirá el descanso.



PC

Lo más impresionante son los descomunales enemigos de fin de fase. Grandes y..., peligrosos.



PC

La aplicación de la generación de fractales a los escenarios del juego es todo un detalle de calidad.

- **PSYGNOSIS**
- Disponible: **PC CD-ROM, MEGA CD**
- V. Comentada: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **ARCADE**

Sí. No se puede decir que «Novastorm» sea original. Un "matamarcianos" en el que la tarea más importante consiste en eliminar todo lo que se mueva... Pero, algo llama la atención en «Novastorm», y es que sin ser algo revolucionario, sí parece novedoso. Prácticamente no existe juego en el mercado que aporte la convicción de que se ha descubierto un nuevo camino por el que circular. En estos casos, lo que hace que un programa sobresalga es la calidad técnica. Y lo que no se puede negar es que «Novastorm» rebosa calidad. Es un arcade, sí pero, ¡qué arcade!

LA GUERRA CONTRA LA MÁQUINA

El argumento en que se basa «Novastorm» nos lleva al futuro. Un futuro en el que el hombre ha llegado a depender de tal manera de las máquinas y los ordenadores, que un día se vio sometido a los caprichos de una inteligencia artificial hiperdesarrollada. Scarab X, el cerebro y sistema nervioso de todas las redes del cosmos, se erigió como entidad divina asumiendo el rol de gobernador y mandatario absoluto del universo. Su primera decisión fue la de eliminar a la raza humana. Por supuesto, el hombre no podía quedarse de brazos cruzados, con lo que la única salida viable era intentar desconectar a Scarab X, haciendo que las aguas volvieran a su cauce. La única manera de conseguirlo era construyendo una astronave de combate. Una máquina que fuera pilotada por un ser humano, y que superara los incontables obstáculos que Scarab X puso ante sí, como barrera de defensa. Nosotros somos la única esperanza de supervivencia que le queda a la humanidad. Nosotros, y nuestra nave, el Scavenger.

ESENCIA DE JUEGO

«Novastorm», aparte de la historia que le da vida, tiene tras de sí una particular odisea en su creación En principio, se comenzó a diseñar como un arcade de desarrollo vertical, cuyo primer nombre fue «Scavenger 4». Las primeras noticias que hacían referencia a este proyecto de Psygnosis datan de hace un año. Continuos cambios, retoques, etc., han acabado por darle forma definitiva como shoot'em up de perspectiva frontal, en el que la nave que manejamos aparece en pantalla siempre delante de nosotros. A partir de aquí, lo que Psygnosis ha hecho es dar una calidad gráfica más que notable al juego, unos movimientos excelentes a la nave y los enemigos, un número enorme de niveles y subfases, e intercalar entre todo esto unas secuencias cinemáticas magníficas, en las que el FMV (Full Motion Video) tiene mucho que decir.

Como se puede ver, realmente «Novastorm» no es un prodigio de originalidad, mas sí de calidad. Rotaciones de 360 grados, una velocidad pasmosa, una banda sonora apabullante y todos los tópicos que se puedan imaginar en un arcade: gigantescos enemigos de fin de fase, ítems para mejorar la nave, bonus, etc. Lo mejor, y más innovador del juego, es que los decorados se han diseñado mediante generación fractal, aportando una calidad y realismo al conjunto.

Se trata, en definitiva, de un juego que no sorprenderá por su desarrollo, pero sí por su diseño.

F.D.L.

89

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	88
ADICCIÓN	90
SONIDO	90
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	90

Tiene, sin duda, todo lo que buen aficionado al género de los "matamarcianos" podía pedir.

En ocasiones los sprites –algo pequeños– resaltan en exceso sobre los decorados. No todo podía ser perfecto.

SAMURAI SHODOWN



SUPER NINTENDO



■ **TAKARA**
■ Disponible: **SUPER NINTENDO**
■ **JUEGO DE LUCHA**

De «Samurai Shodown» no podemos decir que destaque por su increíble originalidad, ya que se trata de un juego de lucha en el que dos guerreros luchan el uno contra el otro en un combate despiadado, en el que vence el que antes derrote dos veces a su adversario. Hay un total de doce guerreros que podremos escoger tanto en la modalidad individual como en la partida para dos jugadores; asimismo hay una opción de lucha contra reloj en la que habremos de derrotar a nuestro contrincante en un tiempo determinado. Por supuesto no faltan las fases de bonus en las que conseguiremos puntos partiendo por la mitad hombres de paja, ¿qué os habíais creído?..., sanguinarios.

Hasta aquí todo parece normal, y más de uno estará pensando que se trata de otro juego de lucha. Pero no, tenemos algún ingrediente más que añadir a éste auténtico plato fuerte. En primer lugar, cada personaje no tiene un sólo golpe especial o magia sino que hay algunos que tienen hasta seis, a cual más espectacular y demoledor, haciendo gala de una gran variedad de armas como son espadas, hachas, bombas o shurikens. Además los golpes son aún más terribles cuando nuestra barra de energía está terminándose pues aumenta nuestro indicador de ira situado en la parte inferior de la pantalla. Y para tener más facilidades, de vez en cuando, en pleno combate pasará corriendo un personajillo que dejará tras de sí tanto monedas, como comida que restaurará nuestra energía, así como una "graciosa" bomba que explotará causando un grave daño en la barra de energía de quien se encuentre próximo a ella.

En cuanto a la forma de derrotar a nuestro adversario, los golpes que podemos ejecutar son sumamente variados, siendo muy fáciles de realizar pues muchos sólo precisan tres movimientos de joystick –por otra parte, todos ellos vienen explicados en el libro de instrucciones–.

MIRAR DENTRO

Si hay algo que destacar de forma especial es la música y los efectos sonoros presentes durante todo el juego. Los gritos de los personajes, las voces digitalizadas, las melodías distintas en cada escenario. Y todo ello en estéreo, pudiendo conectarlo a nuestro equipo de música y oirlo en Dolby Surround, nada menos. Además de la música, los decorados son muy variados y llenos de detalle; y los movimientos de los personajes son super espectaculares por lo que asistiremos a transformaciones, saltos prodigiosos y evoluciones rapidísimas tanto de nuestro personaje como de nuestros enemigos. La dificultad está muy medida, resultando el juego bastante jugable incluso en los niveles más avanzados y contra los enemigos más poderosos.

Después de decir todo esto nos queda la duda de si no estaremos ante una máquina de recreativos. Pues no vamos muy descaminados, porque éste cartucho es una brillante conversión de uno de NeoGeo, y como ya sabéis de ahí a los juegos de los salones no hay mucha diferencia. De algo tienen que servir sus 32 megas de memoria.

Pues ya sabéis, a presumir de juego delante de vuestros amigos, con los que pasaréis duras veladas de combates. Pero eso sí, no se os ocurra hacerles pagar la entrada...

C.S.G.

El mejor amigo del hombre

Hay dos personajes que no luchan solos –!qué abusones¡–, pues cuentan con la ayuda de animales –y no precisamente de compañía–, que les echan una mano durante el combate. Esto constituye una innovación en los juegos de éste tipo, aunque no en la inclusión de animales que ayudan al protagonista, como ocurría en un juego ya antiguo llamado «Shadow Dancer».

Nakokuru es una joven que lucha por la defensa del medio ambiente, y que cuenta con la ayuda de un águila que la eleva por el aire durante unos instantes para luego dejarla caer sobre sus enemigos –con gran sorpresa por parte de éstos–, que suelen recibir un "golpe aéreo".



Por otra parte, el otro personaje se llama Galford y, acompañado por su perro, quiere convertirse en el primer maestro ninja americano. Cuando el enemigo menos lo espera, éste guerrero lanza su mascota sobre él y bien lo derriba o bien lo inmoviliza, facilitando a su amo el ataque sobre un contrario casi indefenso.

SUPER NINTENDO

Uno de los muchos golpes demoledores que podremos ejecutar para dejar a nuestro contrario fuera de combate.



SUPER NINTENDO

Nuestros combates siempre acabarán con éste mensaje, que esperemos sea a nuestro favor la mayoría de las veces.



SUPER NINTENDO

En la opción "countdown" dispondremos de un tiempo reducido para vencer a nuestro adversario.



SUPER NINTENDO

Para conseguir más puntuación hay una fase de bonus donde demostraremos nuestra habilidad con la espada.

92

ORIGINALIDAD	58
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	94
SONIDO	91
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	95

⇧ Una conversión excelente que da la sensación de estar jugando con una máquina de recreativos en tu propia casa.

⇩ Que todavía no hayan sacado una segunda parte con más megas, más sonidos, más gráficos, más personajes, etc...

La gente bien conectada, llega lejos.

HOBBYTEX.

Tu centro servidor sin cuota de acceso.

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios. Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

Noticias, para estar al día.

Forums, hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre un tema concreto.

Revistas , podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y Concursos, además de pasar un buen rato, podrás ganar cada semana nuevos premios.

Mensajería-Buzones, para dejar tus mensajes a otros usuarios.

Servicios HobbyPost, un sistema rápido y cómodo de televenta para adquirir los productos que te interesan.

Transferencia de ficheros, para coger programas completos, juegos, utilidades, cargadores, actualizaciones de «PcFútbol».

Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un ordenador PC o compatible, un modem que cumpla la norma V23 o V22Bis a 2.400 baudios y un software de emulación que suele venir con el propio modem o utilizar el programa Hobbylink –un interface gráfico avanzado–, que se incluye en los discos de portada de varios números de Pcmanía. Por último, también puedes conectar utilizando un terminal Ibertex.

Además te va a costar muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso, independientemente de la distancia. Cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 20 pesetas por minuto.

A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio.

Todo lo que tienes que hacer es llamar con el modem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#.





Premio IBERTEX concedido por TELEFÓNICA, al Centro Servidor de reciente creación que destaca por su calidad.



A la gloria del FX

La última producción FX para Super Nintendo tiene nombre propio, «Vortex», un cartucho donde se puede comprobar hasta donde es capaz de llegar el mundo de los polígonos, y como Argonaut, los "papás" del chip FX se superan a sí mismos, día a día. «Vortex» es toda una experiencia visual en la que los fanáticos de las 3D se lo pasarán como enanos, en un delirante y cibernético mundo cuasi virtual.



■ ARGONAUT/ELECTROBRAIN
■ Disponible: SUPER NINTENDO
■ ARCADE

Primero fue «Starwing». Después, la revolución llegó con «Stunt Race FX». Y mientras los chicos de Argonaut andan devanándose la sesera para presentar en breve un nuevo juego basado en tecnología FX -y del que no os vamos a decir el nombre por ahora, pero que va de lucha y promete ser una auténtica pasada- nos llega «Vortex», fruto de la alianza entre estos inquietos muchachos, y ElectroBrain. «Vortex», en pocas palabras, viene a demostrar lo que se puede hacer con talento, una Super Nintendo, y cuatro megas de nada en un cartucho superdivertido.

MEGACIBERNÉTICA

El futuro, la cibernética y un montón de fases y enemigos delirantes. Semejantes argumentos han sido ya utilizados tantas veces, y están tan manidos que uno, cuando menos, debe esperar que cualquier semejanza con juegos anteriores no sólo no sea casual, sino hasta intencionada. Y no. Nada de eso, porque «Vortex» es tan nuevo, tan original y tan divertido, que parece mentira que de unas premisas tan conocidas, se haya podido realizar un juego tan innovador.

Una de las razones principales es que muy pocos cartuchos que incorporen el chip FX han aparecido hasta el momento. Ya hemos mencionado «Starwing» y «Stunt Race FX». También sabemos que, en breve, será presentado un beat'em up –que también aparecerá para PC–, que utiliza este chip. Y por ahí se rumorea que «Starwing 2», será una realidad dentro de muy poco tiempo. Con estos antecedentes, por fuerza «Vortex» ha de resultar original y atractivo. Pero no sólo de FX viven los buenos juegos, y si no, imaginad un megarobot, una criatura cibernética de descomunales proporciones, capaz de metamorfosearse y convertirse en un jet, por ejemplo, recorriendo hasta siete fases diferentes, repletas de poligonales enemigos de todos los tamaños imaginables..., y sólo en cuatro megas de nada.

SUPER NINTENDO

Por tierra, mar y, por supuesto, aire, nuestro gran protagonista se las tendrá que ver con enemigos de todo tipo.

SUPER NINTENDO

El chip FX llega en «Vortex» a su más alto nivel, demostrando su increíble capacidad en el manejo de polígonos.



SUPER NINTENDO

Como no sólo de acción vive el FX, también tendremos que demostrar nuestra capacidad de observación.

SUPER NINTENDO

La velocidad de la acción es, sin duda, uno de los puntos fuertes de «Vortex». Sin olvidarnos, claro, del protagonista.

Al gusto del consumidor

Por si a uno le parece muy fácil acabarse «Vortex» –siempre hay genios del pad capaces de hacerlo en un día–, le proponemos un reto, que lo haga cuatro veces, cada una con una forma diferente del protagonista. Y es que, si bien hay que aprender a manejarlas todas, el intentar hacerlo con una de las cuatro, únicamente, puede resultar una tarea de chinos.

El Walker resulta ideal para casi todo, pero puede resultar demasiado lento y torpe en ocasiones. El Sonic Jet es casi perfecto: rápido, efectivo..., sólo tiene un problema, y es que consume energía como un loco, pudiendo autodestruirse en poco tiempo. El Land Burner resulta estupendo para correr por tierra, pero..., y cuando llegue un lugar que hay que superar saltando o volando..., ¿qué? El Hard Shell es una auténtica modalidad todo terreno: seguro y efectivo..., pero el armamento más potente que incorpora es super limitado. ¿En resumen? Que en «Vortex» no puede vivir una forma sin la otra, todas son necesarias e importantes. Pero claro, siempre habrá algún virtuoso del pad, capaz de hacer una genialidad imposible. Si alguien lo logra, que nos avise.

SIETE ES EL NÚMERO

El sistema solar de Aki-Do es el escenario de «Vortex», un sistema compuesto por cinco planetas: Trantor, Voltair, Thermis, Magmemo y Cryston. Están conectados a través del "vortex", un nódulo interdimensional que comunica todos los planetas entre sí, y que ha sido asaltado por alienígenas que pretende apoderarse de todo Aki-Do. Deoberon, un sistema cercano, y gobernado por..., nosotros, no puede consentir tal abuso de poder, y debe parar los pies de estos tipejos. Para ello contamos con el SBM, o sistema de batalla metamórfico, un robot de exploración y defensa, encargado del trabajo más sucio de la galaxia: limpiar la basura alienígena.

Siete, en total, son los niveles del juego: los cinco planetas y dos recorridos por el vortex. Nuestra misión: recuperar los pedazos en que ha sido dividido el núcleo de Trantor, y devolverlos al planeta.

Durante estos siete niveles, nuestro robot tendrá que aprender a desenvolverse en cuatro formas distintas: walker, land burner, sonic jet y hard shell. Cada una de estas resulta adecuada en determinadas condiciones y terrenos. Por ejemplo, en el vortex y en Voltair, el sonic jet será necesario más de una vez; en el resto podremos variar entre land burner o walker, etc., según nos convenga.

Pero lo más importante es que «Vortex» resulta un cartucho de una calidad envidiable, y jugable cien por cien. La perspectiva lograda es sensacional, y los movimientos rápidos y suaves. Esto es debido a que no utiliza apenas el "texture mapping", lo que quizá le quita vistosidad gráfica, pero le hace ganar muchos enteros en la velocidad del juego.

Resulta casi imposible aburrirse con «Vortex», ya que la gran variedad de escenarios y enemigos, las diferentes misiones y el modo de llevarlas a cabo y, sobre todo, la genial idea de introducir un personaje capaz de mutar en otros tres, evita toda posibilidad de reiteración y de entrar en una rutina. Y para mayor satisfacción, está traducido al castellano.

F.D.L.



90

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	85
MOVIMIENTOS	88
SONIDO	85
ADICCIÓN	90
ANIMACIÓN	88

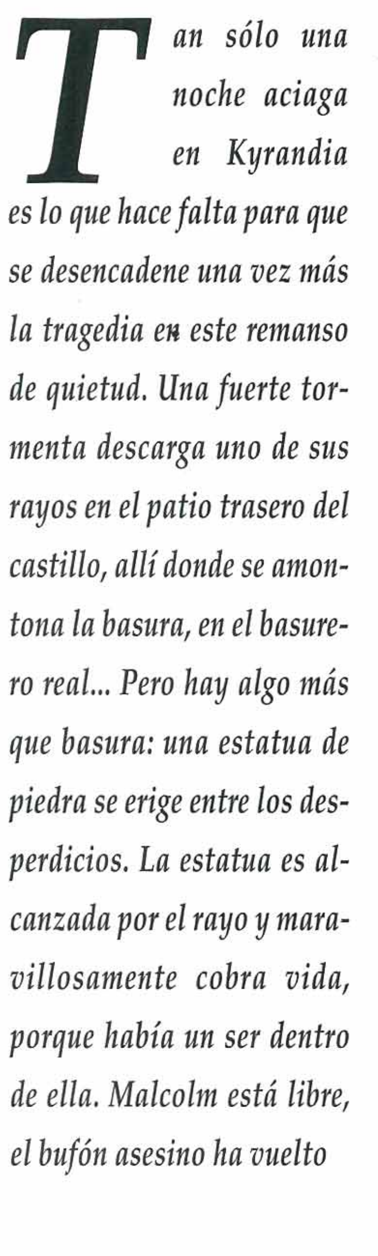
La velocidad en el manejo de polígonos, la variedad en las acciones y las formas del personaje protagonista.

Lo que se le puede achacar a este juego es que es poco vistosos gráficamente. Algo que suple con la variedad de acciones.

Legend of Kyrandia Book 3

MALCOLM´S REVENGE

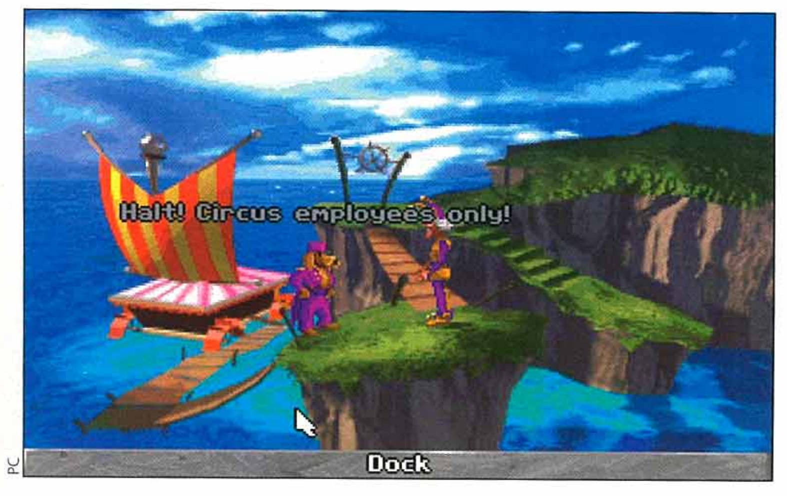
¡SOY INOCENTE!



Tan sólo una noche aciaga en Kyrandia es lo que hace falta para que se desencadene una vez más la tragedia en este remanso de quietud. Una fuerte tormenta descarga uno de sus rayos en el patio trasero del castillo, allí donde se amontona la basura, en el basurero real... Pero hay algo más que basura: una estatua de piedra se erige entre los desperdicios. La estatua es alcanzada por el rayo y maravillosamente cobra vida, porque había un ser dentro de ella. Malcolm está libre, el bufón asesino ha vuelto

Bluff

Pegasus Landing



Todo son trabas para quien ha estado tanto tiempo alejado del mundanal ruido. Una de ellas será el guardian del barco al que tendremos que convencer para que nos deje subir.



Quedaros con la imagen de éste cruce de caminos, ya que lo veréis varias veces a lo largo de la aventura, pues en él suceden cosas de gran importancia para Malcolm.

- **WESTWOOD/VIRGIN**
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **AVENTURA GRÁFICA**

Tras muchos años de cautiverio, a Malcolm le parece extraño poder moverse de nuevo, por lo que se arrastra a duras penas entre los trastos y sale al exterior. Disfrutando a tope de su libertad, respira hondo y se promete descargar toda su ira sobre Kyrandia: ha llegado la hora de la venganza. Su mala conciencia, Gunther, aparece al instante y le anima a ello esperando ver una sarta de gamberradas y faenas sin fin. Pobre Kyrandia. Pero aquí estamos nosotros prestos a su salvación por tercera vez para pararle los pies al perverso de Malcolm.

PASEO POR KYRANDIA

Nada más lejos de la realidad, porque ahora no jugamos contra Malcolm..., jugamos con Malcolm, ya que nuestra misión será controlar al bufón y llevar a cabo su venganza. ¿O quizás no?, porque según iremos viendo en el desarrollo del juego parece como si Malcolm hubiese cambiado y ya no fuese tan malo. Parece como si quisiera mejorar y congratularse con sus ciudadanos. Parece como si fuera un bufón nuevo...

Pues bien, henos aquí paseando por los maravillosos paisajes que componen Kyrandia: el pueblo, el muelle, el cementerio, etc., y contándonos con su propia voz lo que va viendo y lo que va pensando de sus conciudadanos, que también nos hablarán. De lo cual se desprende que la inclusión de voces digitalizadas es uno de los puntos fuertes del juego, sin olvidar

Según iremos viendo en el desarrollo del juego, parece como si Malcolm hubiese cambiado y ya no fuese malo, como si quisiera congratularse con sus ciudadanos.

La pista de fiestas y espectáculos de Kyrandia no está ahora muy concurrida, y la rana es el único espectador. Por supuesto ella también tiene algo que decir.

LA SAGA DE KYRANDIA

Kyrandia empieza a ser un lugar muy conocido para todos, ya que la hemos recorrido en varias ocasiones y hemos tenido ocasión de saborear sus maravillosos paisajes, las peculiares características de sus gentes y las costumbres que allí rigen.

Como todos ya sabemos bien, Kyrandia es una isla muy pequeña en la inmensidad de un mundo muy lejano regido por el amor que impera entre sus habitantes. La vida allí es apacible y tranquila, salvo por ciertos sobresaltos que en todas partes hay, gracias a que el hombre y la naturaleza han encontrado el modo de vivir en armonía a través de la magia. Magia enormemente poderosa y al alcance de unos pocos elegidos que hacen buen uso de ella para preservar la paz, y que tiene su fuente en una piedra preciosa, la Kyragema. Esta piedra estaba custodiada en un castillo por los monarcas de Kyrandia que la ponían a disposición de los magos del reino para equilibrio de la paz.



Pero siempre hay alguien inconformista y deseoso de poder, y que anhela lo que los demás tienen y él no puede tener. En definitiva, el malvado de turno. Y que aquí es Malcolm, el bufón de la corte, el cual deseoso de los poderes que proporciona la gema, decide robarla. Y para ello asesina a los reyes y se apodera de la piedra, pero sin contar con la oposición de Kallak, mago de la corte, que descubre su acción y le encierra en el castillo mediante un campo de fuerza.

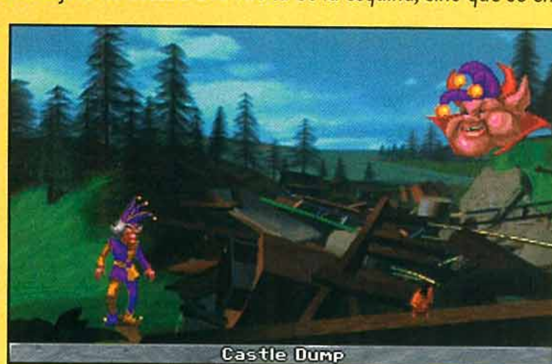
Encerrado el bufón, Kallak y el hijo de los reyes, Brandon se refugian en un bosque donde viven durante años. Pero todos esos años sin tener contacto con la Kyragema debilitan la fuerza de los magos del reino, así como el campo que mantenía retenido al bufón, que termina por liberarse clamando venganza.

La venganza se materializa cuando Malcolm convierte en piedra a Kallak que queda así petrificado a la espera de que Brandon le salve. Y aquí entrabamos nosotros en juego manejando al joven heredero para pararle los pies al malvado bufón y quitarle los poderes que ha usurpado, cosa que consigue tras muchas peripecias que se llevaban a cabo en la primera parte de la saga. Al cabo de la cual Malcolm quedaba petrificado como hiciera con Kallak y Brandon se convierte en el nuevo rey de Kyrandia.

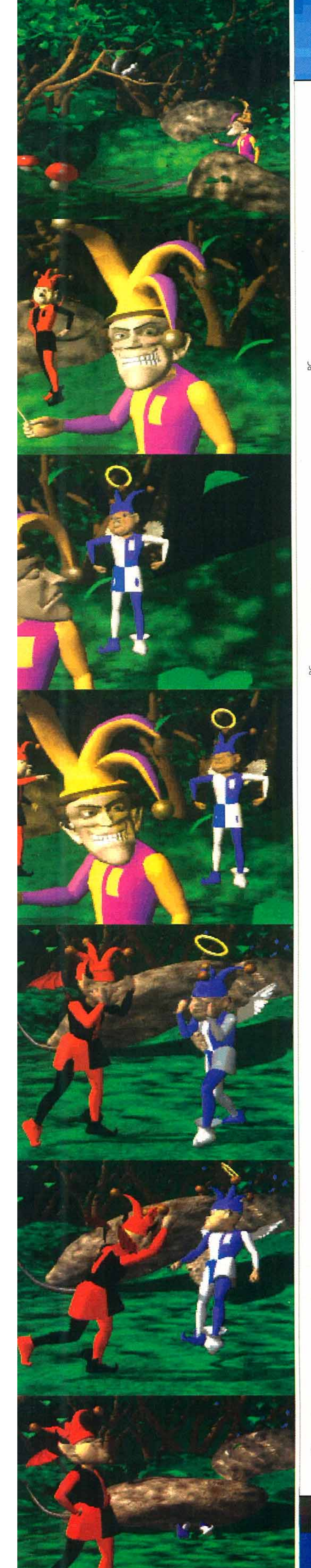


Y ahora vendría lo de fueron felices y comieron perdices, pero no, porque aunque Malcolm estaba prisionero y momentáneamente fuera de combate, otros peligros amenazaban a éste remanso de paz que volvió a ser Kyrandia. Y es que Kyrandia estaba desapareciendo, su vida vegetal se perdía poco a poco y la ruina y el fracaso parecían inevitables. Pero entonces entró en escena «La mano del destino» –así se hizo llamar "Kyrandia 2"–, que nos iba a guiar por el buen camino para salvar nuestro mundo.

Y lo primero que hizo la mano fue elegir héroe, o mejor dicho heroína, ya que fue una mujer, la maga Zanthia, la elegida para tan alta misión. Y su cometido no era otro que encontrar el Ancla de Piedra, el objeto salvador. Pero ese objeto no estaba a la vuelta de la esquina, sino que se encontraba en el centro del mundo. Y hacia allí nos fuimos con Zanthia, la cual sorteó innumerables peligros y no menos difíciles –y muy difíciles– pruebas, visitó parajes recónditos y conoció a personajes tan peculiares como Herbs, Greenberry o Marko. Y al fin acabó con la Mano causante de todas las desgracias y restableció de nuevo la fugaz tranquilidad a Kyrandia.



Y nos situamos en la actualidad. ¿Qué nueva desgracia acecha a Kyrandia ahora? Pues resulta que en una terrible tormenta un rayo cae sobre el basurero de Kyrandia y despetrifica a Malcolm, convirtiéndolo de nuevo en un ser de carne y hueso dispuesto a volver a las andadas. Pero nada más lejos de la realidad, porque Malcolm parece que vuelve con buenas intenciones: quiere limpiar su nombre y para ello va a intentar remediar todo el daño causado. ¿O no? La decisión es nuestra ya que el bufón será el personaje que controlemos en la, por ahora, ultima entrega: «Legend of Kyrandia 3». Ya veremos que podemos hacer por y con Malcolm mientras esperamos ansiosos el siguiente capítulo que seguramente verá la luz dentro de un tiempo.





PC
El malvado Gunther, la mala conciencia de Malcolm, no se descuidará ni un sólo momento, intentando siempre que el bufón no abandone el mal camino.



PC
Curiosas formas son las que poseen las construcciones de Kyrandia, de las cuales la fábrica de juguetes es la casa de Malcolm. Para los despistados..., la del candado.



PC
Zanthia no guarda muy buen recuerdo de Malcolm, como casi todos en Kyrandia, por lo que le echará con cajas destempladas en cuanto entre en su casa.



PC
Los problemas para el bufón no han hecho más que comenzar. Kallak y Brandon le van a echar una buena bronca para que no vuelva a las andadas.

La mala conciencia de Malcolm es divertida, ocurrente y tirana con el bufón, obligándole a hacer lo que quiere.

La aparición de la conciencia buena nos hará escoger entre el buen camino o continuar por la mala senda.

la opción de poner subtítulos. Otro de los aspectos importantes a reseñar es el humor correoso que Malcolm exhibe en las conversaciones y en lo que dice.

Al conversar podremos variar un indicador que hará que mintamos o digamos la verdad según nos interese para nuestros planes. Y la mayoría de las veces no tendremos más remedio de engañar y mentir para convencer, lo cual nos puede hacer dudar de las buenas intenciones de nuestro personaje. Pero no siempre hay que ser buenos, y si no recordad el entrañable «Jack the Nipper» de nuestro querido Spectrum.

EL BUENO Y EL MALO

Pero volviendo al protagonista, es decir, Malcolm, que le hemos dejado colgado al pobre dentro del CD, tendrá que sufrir y hacer sufrir a los demás los rigores de ser una persona muy, pero que muy odiada.

Obtendremos puntos cada vez que hagamos alguna gamberrada o demos un disgusto al personal, usando la infinidad de objetos que se encuentran dispersos por la ciudad y alrededores. Y la justicia se hará notar cuando nos atrapen el rey Brandon y Kallak, mandándonos a la cárcel real a realizar trabajos forzados, de los que, no obstante, sacaremos ciertos beneficios.

Periodicamente aparecerá en escena Gunther que nos aclamará cuando hagamos algo de su agrado y nos reprimirá cuando realicemos buenas acciones, que también las hay, cómo no. La mala conciencia de Malcolm es divertida, ocurrente y tirana con el bufón, obligándole a hacer lo que quiere. Será un punto de referencia en la aventura. Como también lo será la aparición posterior de la conciencia buena que nos hará escoger entre el buen camino o continuar por la mala senda. Como podéis ver, esta tercera entrega es todo un dilema.

Independientemente del camino que elijamos que nos llevará al éxito o al fracaso, nuestros esfuerzos se centrarán en la combinación de este objeto con aquel o el uso de aquel otro en ese sitio que nos parece que es el adecuado, que será lo que nos permitirá avanzar en la aventura. Llegados a este punto hay que reseñar lo disparatado de algunas combinaciones y la sorprendente utilidad que tienen algunos objetos, lo que hace que la dificultad del juego sea elevada, cosa que encantara a los que estén curtidos en estas lides, pero puede llegar a desanimar a los novatos.



PC
Toda mala acción tiene su castigo, y el de Malcolm es hacer servilletas usando esta máquina tan curiosa. No obstante, obtendremos algún beneficio del encierro.



PC
La gente de Kyrandia sabe divertirse; aquí están muchos de ellos reunidos en una gran fiesta. Un escenario perfecto para las bromas de un bufón arrepentido.

VIEJOS Y NUEVOS CONOCIDOS

Aunque haya pasado tanto tiempo como se supone que ha pasado, en Kyrandia no ha habido muchos cambios. Y la prueba es que siguen estando allí los personajes de toda la vida, es decir, aquellos que conocemos desde los lejanos tiempos de la primera parte de la saga. Todos ellos van a tener más o menos que ver en las acciones que realicemos con Malcolm, al que se le ocurrirán multitud de trucos y argucias para obtener su colaboración. La persuasión o el engaño serán nuestras bazas, aunque no debemos desdeñar a las gentes con que nos encontraremos ya que no guardan un recuerdo especialmente bueno del bufón malvado. Los habitantes de Kyrandia han envejecido un poco, pero se conservan más o menos como los conocíamos, y si no comprobadlo por sus caras:



MALCOLM: *El protagonista de esta tercera parte de «The Legend of Kyrandia». Odiado y vilipendiado por todos como un asesino loco sin escrúpulos, quiere rehacer su vida y demostrar que las acusaciones vertidas sobre el son falsas. ¿Será verdad o vuelve sólo para vengarse? Se le acusa de asesinar a los reyes para conseguir la Kyragema con la que llevar al país a la ruina, por lo que fue petrificado y condenado al olvido.*



BRANDON: *El rey de Kyrandia, que ha tomado el relevo de sus padres asesinados y que rige sabiamente los destinos de éste pequeño mundo. Protagonista de la primera parte de la saga, ya sabe lo que es vivir aventuras y sentir odio hacia Malcolm, por lo que en principio nos rechazará; pero su benevolencia saldrá a relucir al fin.*



ZANTHIA: *Una de las magas más poderosas de Kyrandia y la heroína de «The Hand of Fate», el segundo juego ambientado en éstas tierras. Gracias a ella y a su intervención se recuperó el ancla mágica y se quebrantaron los malvados planes de la Mano, ser traidor donde los haya.*



KALLAK: *Abuelo de Brandon y mago principal del reino. Convertido en piedra por Malcolm y posteriormente despetrificado por su nieto, no ha perdonado las fechorías del bufón, por lo que tratará de castigarle si hace algo incorrecto. Ayuda a Brandon a regir con rectitud y sabiduría los destinos de los habitantes de Kyrandia.*



GUNTHER: *Es la parte mala de Malcolm, su mala conciencia que le aconseja sobre cómo hacer las acciones más perversas, mientras que la buena le aconseja todo lo contrario. Hasta ahora Malcolm ha desoído los consejos de su "yo" bueno y ha seguido siempre los designios de su parte perversa, como ya sabemos.*



NIÑO: *Es un pequeño botón, un muestra de los habitantes de Kyrandia con los que interactuaremos de diversas formas. Por desgracia, el pequeño niño sufrirá nuestras bromas pero también nos dará algún que otro escarmiento. Tiene la peculiaridad de no entendérsele nada de lo que dice; será porque todavía no sabe hablar...*

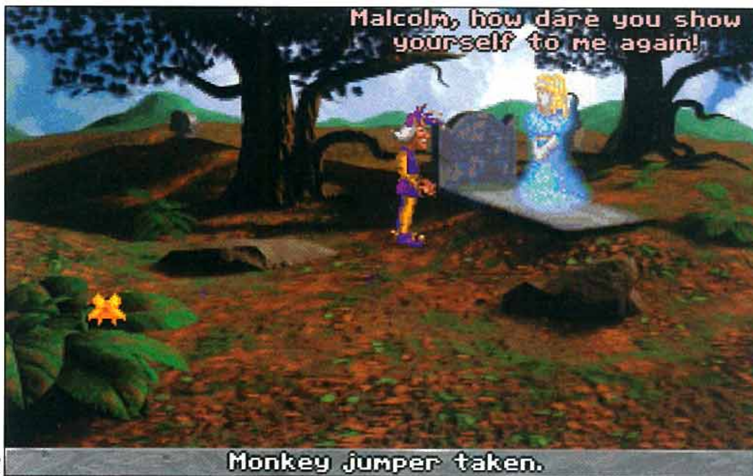


REINA: *La reina Katherine ya no está en Kyrandia porque fue asesinada en la primera parte, pero sí lo está su fantasma. Y un espectro sólo podía encontrarse en un cementerio que es donde Malcolm la encontrará, descubriendo que le guarda un gran rencor, y es que no se puede sentir otra cosa hacia quien te ha matado. Por lo menos es lo que ella piensa y así nos lo hará saber.*

Con respecto a los anteriores programas de la saga, se ha mejorado el interface y ahora el juego es a pantalla completa.



El inventario se encuentra fuera de la vista, aunque siempre tendremos acceso al mismo y la tridimensionalidad de los decorados también se ha mejorado.



Malcolm contempla arrepentido a una de las víctimas de su horrendo crimen: la reina Katherine. ¿Será capaz el bufón de probar su inocencia?

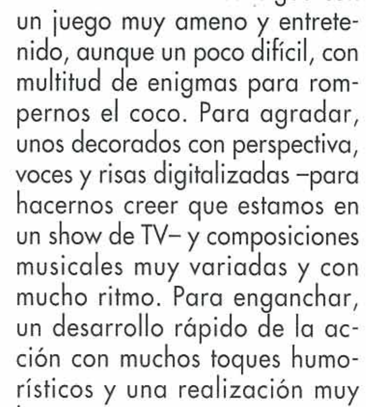


La casa de nuestro héroe está llena de cachivaches extraños como el que aquí vemos, que es capaz de fabricar juguetes si se le suministran ingredientes adecuados.

AVENTURA EN TODA REGLA

Westwood es responsable de muchos de nuestros buenos ratos frente al ordenador, y si no que levante la mano quien no haya jugado a las dos primeras partes de «Legend of Kyrandia» o a «Eye of the Beholder», por citar algunas de sus maravillas. Con «Malcolm´s Revenge» se superan a sí mismos con una aventura gráfica en el estilo de los grandes maestros del entretenimiento, poniendo la saga de Kyrandia a la altura de Guybrush Threepwood o del rey Graham por poner algún ejemplo.

Con respecto a los anteriores juegos de la saga, se ha mejorado el interface y ahora el juego es a pantalla completa, con el inventario fuera de la vista aunque siempre tendremos acceso a él; la tridimensionalidad de los decorados se ha mejorado también con respecto a «The Hand of Fate» al igual que la música y diálogos, y es que estamos frente a un producto específico de CD-ROM.



Tanta calidad se consigue con un juego muy ameno y entretenido, aunque un poco difícil, con multitud de enigmas para rompernos el coco. Para agradar, unos decorados con perspectiva, voces y risas digitalizadas –para hacernos creer que estamos en un show de TV– y composiciones musicales muy variadas y con mucho ritmo. Para enganchar, un desarrollo rápido de la acción con muchos toques humorísticos y una realización muy larga –prácticamente tanto como «The Hand of Fate»–, lo que lo sitúa en la lista de aventuras descomunales con mapeados gigantescos –no hay que olvidar que el juego ocupa un CD–, que nos llevará a la desesperación más de una vez al quedarnos atascados irremisiblemente.

Poco más que decir: que la intro es espectacular para no desentonar con el juego y que hay entuertos que resolveremos de distintos modos según la forma en que los enfoquemos; que hay más de una solución para ciertas cosas, vamos; etc... Veremos la risa burlona del bufón bastante tiempo si queremos llegar al final y saber la verdad. ¿Es Malcolm inocente o no?, ¿estaba realmente encantado el cuchillo con el que mató a los reyes o es sólo otro de sus embustes? El desafío está planteado, ahora sólo queda que alguien lo resuelva. Se admiten apuestas.

C.S.G.

94

ORIGINALIDAD	87
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	91
SONIDO	91
DIFICULTAD	86
ANIMACIÓN	93

La gracia que nos han hecho muchas situaciones y escenas del juego. Muy gracioso y a veces hasta cínico y correoso.

La dificultad. Ya sabemos que una aventura gráfica ha de ser difícil, pero tampoco hay que pasarse...



El indicador de la derecha del inventario nos servirá para hacer que Malcolm mienta o diga la verdad en sus conversaciones. La postura actual es de decir mentiras.



He aquí una curiosa estatua que, por cierto, no le hace ninguna gracia al protagonista. A saber lo que estará pensando hacer con ella.

Duelo sobre el asfalto

NASCAR RACING

Miles de espectadores se dan cita en el circuito automovilístico de Atlanta para presenciar la última carrera del campeonato de Nascar Racing. Una bandera que baja y un gran estrépito de humo, ruido y velocidad se desatan. Los bólidos ruedan ya sobre la pista luchando por la primera posición de la carrera, por la primera posición en el campeonato.

PC

PC

PC

- **PAPYRUS**
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T. Gráficas: **VGA, SVGA**
- **CARRERAS DE COCHES**

La pasión que desatan las carreras de coches se deja sentir en «Nascar Racing», un perfecto simulador de carreras Nascar, una variante de competición con una serie de características que la hacen especial y verdaderamente espectacular. En primer lugar, los vehículos que compiten son turismos modificados y perfeccionados; los circuitos en los que se corre son ovalados y tienen una fuerte pendiente que hace que los coches alcancen velocidades de hasta 160 millas por hora. Pero lo que confiere espectacularidad a la competición es la rapidez con que se desarrolla, que provoca que los roces y golpes de los coches sean muy frecuentes. Por esta razón al principio del juego la opción de hacer indestructible nuestro vehículo será muy interesante.

A CALENTAR MOTORES

«Nascar Racing» sigue la tónica de su predecesor «Indy Car Racing» y está realizado con la misma perfección y calidad, pero en un soporte privilegiado como es el CD-ROM. Estamos frente a un simulador realista, con unas sensaciones muy conseguidas. El punto fuerte del programa son las carreras, que podremos realizar desde distintos puntos de vista.

La vista interior es la más realista pues nos sitúa en el puesto del piloto, desde donde veremos todo lo que ve el conductor: es decir, los indicadores, el retrovisor y a nuestros competidores a través del parabrisas. Las vistas exteriores eliminan realismo de conducción pero confieren facilidad de manejo, dándole matices de arcade: veremos nuestro vehículo desde arriba e iremos siguiéndolo durante la carrera. Además, no lo perderemos nunca de vista ya que cuando derrapemos, choquemos o hagamos un trompo, la visión gira mostrándonos distintas vistas, para no perder un sólo detalle. Y hablando de detalle, el juego permite configurar el nivel de detalle del circuito, quitando o añadiendo cosas para que el juego vaya rápido.

ESTRENAMOS COCHE

Y ahí estamos nosotros al volante de nuestro vehículo, que habremos podido escoger de entre varios que trae el juego, o que nos habremos diseñado con una utilidad que incorpora, y que nos permitirá pintarlo a nuestro gusto. Pisamos a fondo el acelerador y salimos disparados de boxes para ir conociendo el circuito, pudiendo pasar en cualquier momento a la carrera en sí o bien a la clasificación previa de cara a conseguir la pole position.

Cuando manejamos el coche por primera vez nos parece difícil controlarlo, y se nos va en las curvas golpeando las vallas y nos derrapa con resultado de trompo. Pero con un poco de persistencia al final nos hacemos con los controles acostumbrándonos a la conducción. El coche se adapta perfectamente a nuestras órdenes siendo su respuesta muy rápida y suave, consiguiéndose una sensación de velocidad excelente, facilitada por las texturas presentes en el asfalto que devoramos. Ahora que ya manejamos el bólido nos centramos en ganar la carrera, lo que nos resultará un poco más difícil. Lo único que hay que procurar es conducir de manera uniforme, sin darnos excesivos golpes y pasar por los boxes sólo cuando sea necesario .

UNA POLE POSITION

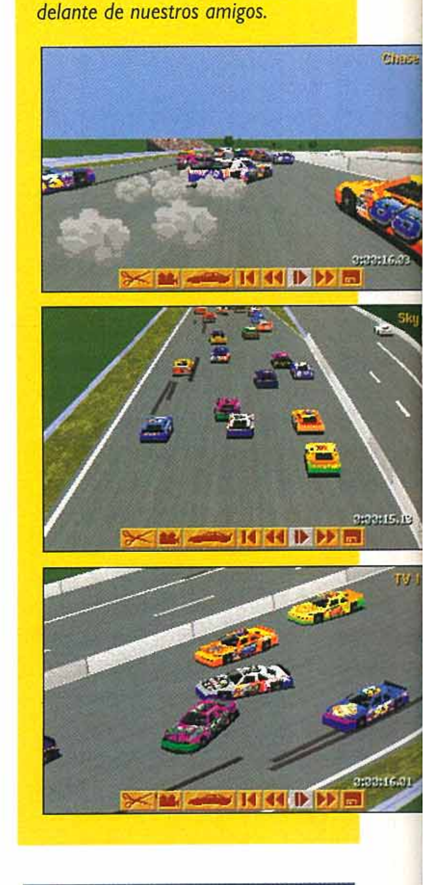
Hay nueve circuitos distintos, cada uno de ellos con peculiaridades y con trucos a la hora de conducir. Correremos en cualquiera de ellos o bien en todos si disputamos el campeonato, además de poder jugar conjuntamente con otra persona vía módem. Por su parte, las prestaciones de nuestro coche pueden ser variadas, cambiando los neumáticos, los frenos, la suspensión, etc., como corresponde a cualquier buen simulador. Las partidas pueden ser salvadas, las clasificaciones pueden imprimirse y la opción de repetición nos permite visionar la carrera desde distintos puntos y seleccionar los aspectos que más nos gusten, grabándolo aparte. Si además añadimos que los efectos de sonido cumplen de maravilla con su cometido ambientando la carrera podemos afirmar que en Papyrus han conseguido toda una pole position.

La versión SVGA mejora con mucho a la VGA en la calidad de los gráficos y en la resolución que posee. No obstante, cuando el nivel de detalle es muy grande, la animación y la rapidez se resienten dando la impresión de que avanza un poco a saltos. Debido a esto, necesitaremos un equipo potente si no nos queremos conformar con la resolución baja para tener una buena sensación de velocidad. Con todo, el juego es muy completo y adictivo, siendo lo más destacable el realismo y la rapidez con que evolucionamos por los circuitos, aunque es seguro que destrozaremos unos cuantos coches antes de dominarlo.

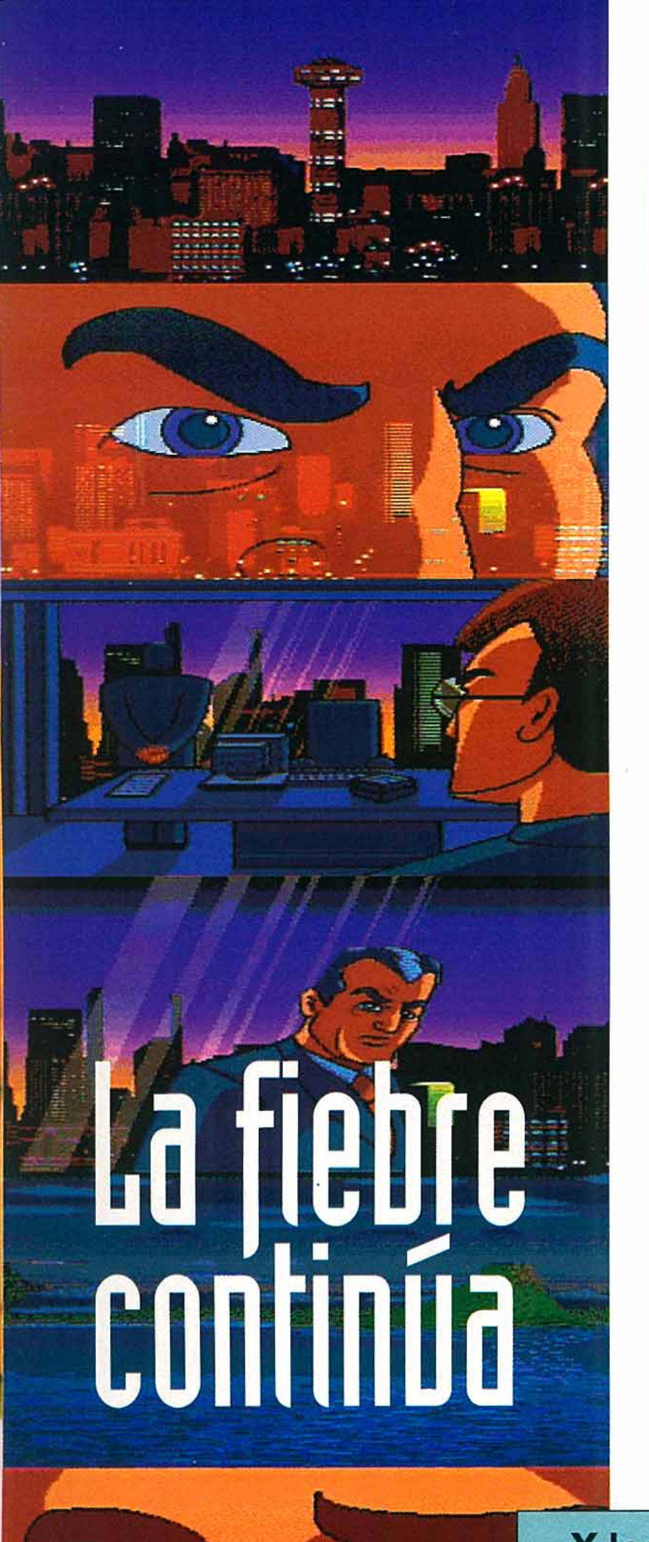
C.S.G.

Pasen y vean

Para asimilar el esfuerzo realizado después de tanto volante, acelerador y freno, nada mejor que relajarse viendo como de bien, o de mal, lo estamos haciendo. En cualquier momento del juego podemos visualizar la repetición de nuestros últimos instantes de carrera, y además desde un total de doce vistas distintas. Vistas aéreas, cámaras que siguen a los coches, vistas desde delante, desde atrás, desde dentro del coche, en definitiva desde todos los puntos de vista posibles para ver por qué nos dimos aquel golpe o cómo nos ha adelantado el coche numero tal. Y por si nos cansamos de ver nuestro vehículo, las cámaras se pueden orientar siguiendo a cualquier coche de los que participan en la carrera. Es un editor de vídeo en miniatura completísimo, hasta el punto de poder cortar trozos de la película y salvarlos, para poder visualizarlos posteriormente y presumir de lo buenos conductores que somos delante de nuestros amigos.







JURASSIC PARK II

THE CHAOS CONTINUES



Ocean no ha perdido el tiempo, y mientras Spielberg se decide a dar una continuación a su saga Jurásica, las consolas ya nos ofrecen la segunda parte de las aventuras del paleontólogo más famoso del mundo. La locura sigue invadiendo el "Parque Jurásico", y poco, o nada, falta para que el desastre total se produzca. Sólo nosotros podremos resolver tan terrible problema. Habilidad, suerte y buenos reflejos, son necesarios para triunfar en la última incursión de Ocean en el mundo del arcade.


SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO

- **OCEAN**
- Disponible: **SUPER NINTENDO**
- **ARCADE**

El libro no indicaba nada, pero la película de Spielberg dejaba bien a las claras que el rey Midas de Hollywood tenía toda la intención de dar continuación a la historia de sus criaturas prehistóricas. Está confirmado que se hará una segunda parte de «Jurassic Park» para la pantalla grande y, como era de suponer, existiría una nueva adaptación informática de los saurios. Lo que nadie se pensaba es que fuera a ser tan pronto, y sin el cine de por medio.

VUELTA AL JURÁSICO

Cuando los dinosaurios dominaban la tierra, es decir, el parque jurásico, el caos formado por un sabotaje amenazó seriamente con acabar en una invasión de las criaturas prehistóricas de todo el planeta. Por fortuna, la amenaza se quedó en eso. Sin embargo, los intereses económicos y científicos de algunos seres sin escrúpulos, han vuelto a provocar la confusión y la anarquía en la isla Nublar. Los saurios andan otra vez sueltos y están tremendamente revoltosos. Encima, una compañía rival quiere hacerse con muestras de los embriones de dinosaurios, y los propietarios legales de estas, andan también inmiscuidos contribuyendo a aumentar el desorden. ¿Resultado? Grant tendrá que luchar con todos los medios a su alcance para conseguir que los embriones no caigan en malas manos, salvar a algunos ejemplares de dinos de las garras de "los malos" y evitar, al tiempo, que bichitos como el T-Rex se desmanden más de lo que están. Una tarea "sencilla", que Ocean, además, se ha encargado de que parezca casi una misión imposible.

OTRO PUNTO DE VISTA

Si hay algo que llama inmediatamente la atención en «Jurassic II» es el cambio, brutal y evidente, de perspectiva de juego. El juego de Ocean retoma y ofrece el clásico desarrollo de arcade horizontal, entremezclando distintos escenarios exteriores e interiores, recordando a una pequeña joya de las plataformas como era «Alien 3».

Seis fases principales componen el juego: Raptor Attack, T-Rex Carnage, Blockade, High Ptera, Seek and Destroy y Protect the Gallimimus. Lo malo es que, como hemos mencionado, son fases "principales". Lo que esto quiere decir es que tras cada uno de estos niveles hay más. ¿Cuántos? Siendo sinceros, hemos sido incapaces de acabarnos el juego. Las razones son varias. Por un lado la dificultad es brutal. Por otro, las fases son un pelín largas. Y, por último, aunque las seis fases se pueden jugar de manera independiente, es necesario acabárselas enteritas, sin dejar ni una, para llegar al final.

Y es una pena que se les haya ido la mano de ese modo en la dificultad porque la verdad es que el juego lo tiene todo para destacar. Unos gráficos tremendamente cuidados, unos movimientos estupendos, buen sonido, scroll parallax excelente, adicción... pero es muy difícil. No negamos que nuestras habilidades no son portentosas, y cometemos más de una torpeza. Pero nunca nos habíamos visto tan torpes. Al menos, eso sí, si nos aburrimos de un nivel podemos intentar otro sin mayor problema y, como se sabe, es la práctica la que al final decide.

En resumen, «Jurassic Park II» es un muy buen juego, de gran calidad técnica y bastante adictivo. Si no fuera tan difícil, habría estado incluso mejor pero, ya se sabe que, al fin y al cabo, lo que de verdad queremos de un juego es que nos mantenga pegados durante días a la pantalla. Y «Jurassic Park II» lo consigue. Vaya que si lo consigue.

F.D.L



	86
ORIGINALIDAD	65
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	88
SONIDO	80
DIFICULTAD	90
ANIMACIÓN	89

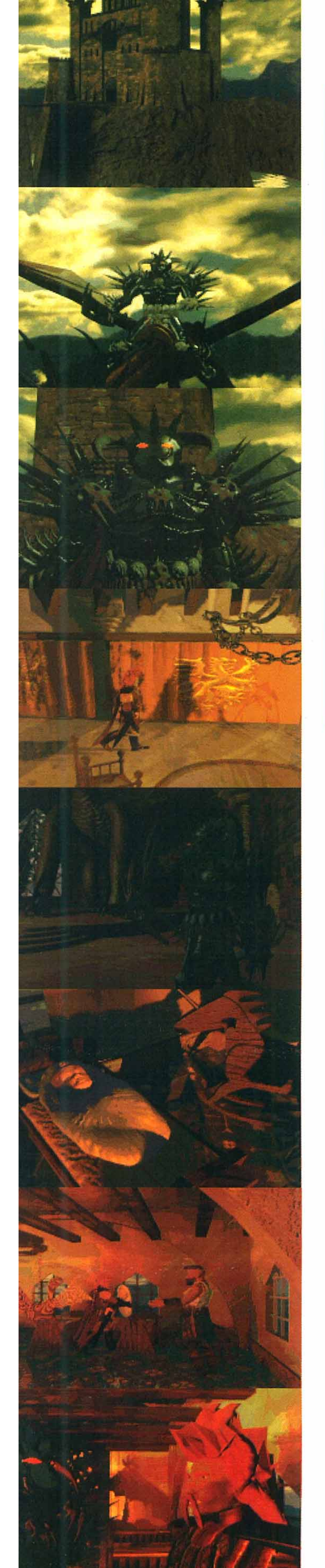
Contiene una gran calidad técnica a todos los niveles y un no menos alto nivel de adicción.

En un programa muy, pero que muy difícil. Sin temor a equivocarnos podríamos decir que es demasiado complicado.

...Y los dinosaurios se comieron la tercera dimensión



«Jurassic Park II» tiene todo lo necesario para ser un éxito: capacidad de enganche, gran calidad técnica, variedad para no aburrir... Pero algo sorprende en el cartucho, y es el giro de 180 grados que Ocean ha dado a la segunda parte de las aventuras de los dinos, visualmente. ¿Qué ha ocurrido con la tercera dimensión? ¿Se la han comido los dinosaurios? Bien es cierto que, a fin de cuentas, el éxito de un juego no depende única y exclusivamente de lo atractivo que resulte a la vista, sino sobre todo de lo jugable y adictivo que sea. «Jurassic II» lo es, y mucho, pero no deja de sorprender el radical cambio que Ocean ha dado al juego. Evidentemente, la impaciencia del público ante una nueva entrega de la saga jurásica es posible que haya impulsado a Ocean a no esperar hasta que Spielberg se decidiera a realizar la nueva película, para satisfacer las ansias dinomaníacas de un público que siempre quiere más. Quizá por esto la creatividad en «Jurassic Park II» se ha limitado al área técnica. O quizá no. Esto es algo que nunca sabremos.



Dragón (del latín dracone).- Animal fabuloso, especie de serpiente con pies y alas, de gran fiereza y voracidad. Esta es la definición de dragón que nos da el diccionario, aunque a nosotros se nos antoja más como colofón de aventuras, secuestrador de doncellas y símbolo del miedo y el poder en el mundo medieval. Toda una institución de imponente aspecto y manoseado nombre, que provoca respeto y admiración en cualquier aventura en que se encuentre para probar a los caballeros su valentía en combate.



Un Caballero Mitológico

- CRYO/MINDSCAPE
- En preparación: **SEGA MEGA CD, 3DO**
- Disponible: **PC CD-ROM**
- T. Gráfica: **VGA**
- **AVENTURA**



Miramos por encima «Dragon Lore» y enseguida nos damos cuenta que se trata de una historia de dragones y caballeros, de traiciones y de venganzas, de paisajes medievales y animales mitológicos: una historia impregnada de la magia y el misterio que rodean a ese tipo de aventuras. Nombres altisonantes y hombres altivos se dan cita en este magnífico CD-ROM para ensalzar la gloria de los caballeros del dragón. El héroe de esta gesta, Werner Von Wallenrod, acaba de cumplir dieciocho años y debe empezar a andar el camino que el destino le tiene preparado... Ser un caballero de dragón es el premio, y perecer abrasado por las llamas de la muerte es el precio del fracaso.



PC

Dentro de la introducción que nos sitúa en el programa, podremos ver imágenes tan espectaculares como esta.

ANTECEDENTES

El dragón es el principio, el fin y la razón de ser de todas las cosas. El mundo fue creado por un dragón y será un dragón quien lo ha de destruir. Mientras tanto los dragones dominarán, inclinando el equilibrio de la balanza hacia el bando de quien los tenga como aliados. El mundo se divide en tierra, mar y aire; y estos tres submundos dan cobijo a razas diversas que viven, conviven y luchan entre sí. Es decir, hombres, trolls, enanos, elfos y gentes del agua. El nexo de unión entre las razas son los dragones que entre ellos conviven, por los que son dominados, protegidos y arrastrados a guerras, burlando sus propios deseos.

Cuenta la creencia que por encima de los dragones hay tres dioses que guían a las razas: Ares, dios de la guerra; Hela, diosa de la muerte; y Ulla, diosa de la tierra. Pero también se cree que los dioses surgieron al mismo tiempo que el mundo del sueño del Primer Dragón, creador de todas las cosas. Al igual que surgieron, pero más bien de una pesadilla, los orcos, repugnantes y malévolas criaturas sin ningún respeto por la vida, cuyo único objetivo es expansionarse dejando tras de sí una estela de muerte y destrucción que no conoce límites.

Llegado el momento, hordas interminables de ejércitos orcos descargaron una ofensiva total sobre el mundo, devastando ciudades y eliminando toda la vida que encontraron a su paso. Perecieron también la mayoría de los caballeros del dragón, desapareciendo por consiguiente sus monturas faltas de sus otrora compañeros. Los supervivientes se refugiaron en un valle fortificado por un mago y desde allí prometieron venganza y aguardan curando las heridas el día en que expulsarán del mundo hasta el último vestigio de la presencia de los malvados orcos.

DESARROLLO

Adoptamos la personalidad de Werner, hijo del caballero del dragón Axel von Wallenrod, propietario del mítico Dragón de Fuego, que desapareció sin dejar rastro cuando Axel murió en extrañas circunstancias. Se habla de traición de otro caballero, Haagen Von Diakonov, poseedor de una maravillosa montura de nombre Dagon, el dragón de la oscuridad. Pero este extremo nunca ha sido confirmado y su aclaración va a ser uno de nuestros principales objetivos.

Al comienzo del juego vivimos en una humilde cabaña junto a un guerrero que nos salvó de la muerte el mismo día que la de nuestro padre, y que desde entonces nos ha cuidado e instruido en los aspectos de la vida. Ahora que ya somos mayores de edad, deberemos dejarle y seguir nuestro glorioso destino, no sin

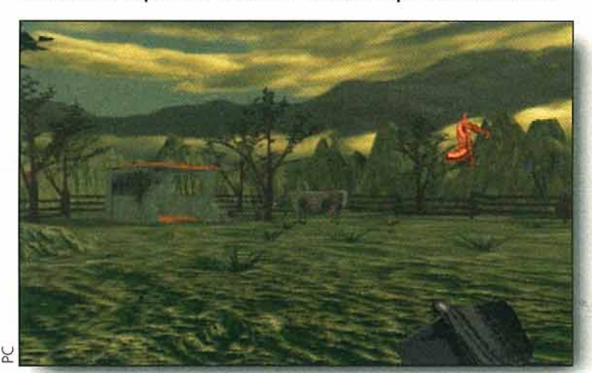
Dragon Lore

The Legend Begins


Las animaciones son un espectáculo constante para nuestros ojos en cualquier momento del juego.


No es tan fiero el troll como lo pintan y si hacemos buen uso de nuestra espada le haremos morder el polvo fácilmente.


El inventario de nuestro héroe puede ser organizado como queramos y tiene suficiente espacio para todo.


Este es uno de los impresionantes decorados renderizados que ambientaran nuestras andanzas por el mundo.

antes hacerle un par de favores que él mismo nos pedirá. Cumpliendo las tareas del campo, tomaremos contacto con los primeros escenarios renderizados, maravillándonos de su resolución y ambiente. También encontraremos a los primeros enemigos; un par de furiosos trolls que nos cerraran el paso a lugares estratégicos y de los que daremos buena cuenta usando cierta arma que encontraremos por los alrededores de la cabaña.

Cuando hayamos cumplido sus órdenes, nuestro protector nos despedirá dándonos una serie de objetos que nos serán de mucha utilidad y encomendándonos en la dirección del castillo Von Wallenrod, cuyo hallazgo nos dará bastante que pensar. Si seguimos el camino correcto llegaremos a una especie de santuario que no es otra cosa que el Concilio de los Caballeros del Dragon, lugar especialmente interesante y al que asistiremos en numerosas ocasiones. Allí se dan cita los caballeros para decidir si merecemos formar parte de ellos, y allí también aparece un mago que es vital en el desarrollo de la aventura.

El manejo correcto de las distintas armas que encontraremos y el aprendizaje de los distintos hechizos mágicos, junto con el uso acertado de los objetos, es lo único que nos permitirá continuar. Avanzando por los caminos de nuestro mundo encontraremos enemigos más peligrosos y por consiguiente más difíciles de matar; paisajes de ensueño que se abrirán a nosotros en toda su grandeza; y sobre todo, maldad, mucha maldad que habremos de combatir en justa lid para hacernos merecedores de un escaño en dicho Concilio.

DESENLACE

El argumento es apasionante y muy sólido. El hilo de la narración se sigue con mucha facilidad gracias a la grandiosa intro que nos pone en situación y el manual que informa de los aspectos más relevantes.

Metidos a jugar, la acción a pantalla completa nos envuelve de lleno mostrándonos decorados y gráficos renderizados de una calidad y belleza impresionantes –no en vano han sido realizados en ordenadores Silicon Graphics–. Tanto los sonidos como la música están presentes a lo largo de todo el juego, acompañando nuestros movimientos, y las voces de los personajes están digitalizadas contando además con la ayuda de los subtitulos.

La interacción con los personajes y el entorno es muy sencilla gracias al manejo del ratón que permite acceder a cualquier objeto de nuestro inventario, a cualquier lugar del extenso mapeado –el juego ocupa dos CD– o realizar cualquier acción en muy pocas pulsaciones. Nada de complejos menús, sólo aventura, aventura en estado puro, con algunos toques de rol: magia, luchas con distintas armas y trato con muchos personajes. Y todo ello aderezado con secuencias animadas que a más de uno van a dejar con la boca abierta.

Desenvainamos nuestra espada y nos subimos a la grupa de nuestro dragón para emprenderla con el primer enemigo que se cruce en nuestro camino, sin movernos de la silla. Pocos juegos consiguen una adicción y realismo como «Dragon Lore», por lo que, haciendo justo mérito a esta joya, mucho vamos a tener que trabajar si queremos hacernos acreedores del titulo de Caballero del Dragón.

C.S.G.



92

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	95
ADICCIÓN	89
SONIDO	90
DIFICULTAD	87
ANIMACIÓN	92

Sin duda alguna la ambientación conseguida mediante los gráficos, los sonidos y el maravilloso argumento.

No deja de ser un poco extraño que no haya música durante el juego, amen de algún detalle gráfico un poco flojo.



RATÓN CON CUERPO DE DRAGÓN

Es uno de los aspectos más curiosos del juego: el icono que manejamos por la pantalla tiene la forma de un pequeño dragón que no para de aletear y moverse sobre sí mismo. Un detalle más a favor de la originalidad del programa. Además el dragón tiene la cualidad de cambiar de forma y postura en función de las acciones que podremos realizar en ese punto determinado de la pantalla. Dichas transformaciones reflejan de forma muy intuitiva todas y cada una de las acciones que podemos realizar:

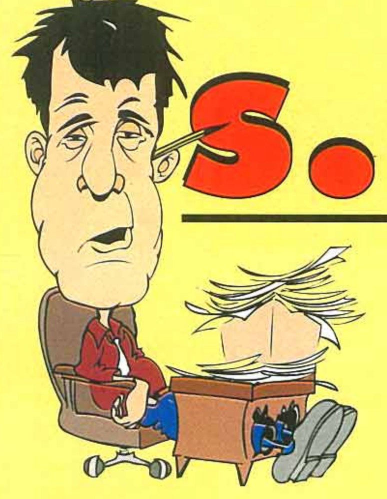

POSTURA NEUTRA: *El dragón rota sobre sí mismo cuando apunta a una posición en la que no podemos realizar ningún tipo de acción y una dirección en la que no podemos ir. Es la postura por defecto en la pantalla de inventario.*


MIRANDO HACIA UN LADO: *El dragón indica que nos podemos desplazar en la dirección en que está orientado. Muy útil para ver las posibles salidas de una determinada pantalla o las posibles direcciones a seguir.*


COGIENDO UNA BOLA: *Cuando el icono aparece así transformado, indica que el objeto al que apunta puede ser recogido y guardado en nuestro inventario. Al coger el objeto, el dragón se transforma en el objeto en cuestión.*


CON UN MARTILLO EN LA BOCA: *Podemos actuar sobre ese área determinada usando un determinado objeto o realizando una acción. Si no pasa nada al usar el objeto es que no usamos el correcto o que no lo hacemos sobre el punto exacto.*


TRANSFORMADO EN UN OJO: *El icono aparece con forma de ojo de dragón que se acerca y se aleja, lo que significa que pulsando sobre ese área podremos obtener información interesante y más detalle de dicha zona.*



S.O.S. WARE

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, **ORDENADOR, PROGRAMA**, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.
Nuestra dirección es: HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: S.O.S. WARE
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

Aunque llevamos mucho tiempo ya con esta sección y seguramente estéis más que cansados de oirnos repetir la misma petición, lo sentimos mucho pero tenemos que hacerlo: lo mejor para que vuestra/nuestra sección de S.O.S. WARE tenga una utilidad práctica, es que nos contéis en vuestras cartas qué juego os da problemas y en formato. Gracias y perdón por la insistencia....

HEIMDALL 2



¿Cómo puedo entrar en el castillo del primer mundo? ¿Cómo se consigue bajar las escaleras de la segunda pantalla en la isla de la izquierda del segundo mundo? ¿Para qué sirve el talismán que se consigue al quemar el pergamino que hay en la mesa del volcán?

José María O´Kean (Sevilla)

Para entrar en el castillo necesitas un pase que te entregará Rurik, al sellar la paz entre su pueblo y el de Eadric. Para atravesar la segunda pantalla llena una vasija con agua del estanque helado y arroja el agua sobre el fuego de la primera pantalla para que aparezca un puente. El talismán que hay sobre la mesa abre la puerta de la Sala de los Mundos que conduce al norte de Utgard lo que te permite llegar a la Isla del Clan Perdido, inaccesible desde el sur de Utgard.

MODO ENTRELAZADO

Tengo un Amiga 500 con un mega de RAM. ¿Hay alguna forma de trabajar en Deluxe Paint en la resolución de 640x400 sin tener que utilizar el entrelazado para evitar el parpadeo?

Arturo Miralles (Monforte del Cid)

El parpadeo del modo entrelazado es una característica del hardware del Amiga y no depende por tanto del programa utilizado para visualizar los gráficos. En los modelos 600 y superiores existen nuevos modos de pantalla que, con el monitor adecuado, permiten trabajar en esa resolución sin parpadeo pero en el Amiga 500 la única solución consiste en escoger con cuidado los colores o comprar un periférico llamado "flicker fixer".

DARK SEED



¿Cómo se pasa el abismo donde hay una especie de perro gigante en el mundo oscuro?

Emiliano González (Huevar)

Arroja al abismo una vara para que el perro se lance tras ella. Ésa se consigue en el mundo de la luz, pues tu vecino Delbert la dejará olvidada después de jugar con su perro si le ofreces whisky.

¿Cómo se consigue la pala para excavar en la tumba? ¿Dónde se encuentra la esquina del espejo?

José Manuel González (Sevilla)

El trozo del espejo que falta se encuentra en el interior de un paquete que será enviado a la casa al amanecer del segundo día. Para abrir el mausoleo de los Tuttle hay que pulsar las piedras que destacan del resto en el orden izquierda, arriba y derecha, tal como decía la hoja del diario.

PERIFÉRICOS PARA AMIGA 1200

¿Puedo conectar la unidad A-570 al A1200? ¿Y una tarjeta AT-Once Plus? En cuestión de juegos ¿qué es mejor, un 486DX a 33 Mhz o un Amiga 1200? ¿Cuál de estos dos ordenadores posee la paleta de colores más amplia?

Fernando Alonso (Madrid)

Los dos periféricos que nombras no son compatibles con el A1200, si bien ya existe un CD-ROM específico para dicho ordenador que le permite utilizar los juegos del CD32. Ambos ordenadores pueden utilizar 256 colores simultáneos en pantalla aunque la paleta del A1200 es de 16 millones de colores y la de la tarjeta VGA de 262.144, pero debemos reconocer que en cuestiones de velocidad el Amiga 1200 suele alcanzar prestaciones similares a las de un 386SX a 25 Mhz

MANIAC MANSION

¿Dónde está la llave que abre el laboratorio? ¿Para qué sirve el telescopio? ¿Y las máquinas de videojuegos? ¿Qué utilidad tiene el pincel y el aguarrás? ¿Para qué sirve llamar por teléfono a Edna?

Rubén Pajarón (Pola de Lena)

El telescopio funciona con dos monedas y, pulsando la flecha derecha del panel, permite descubrir la combinación de la caja fuerte, en cuyo interior se encuentra la moneda de 25 céntimos. Después de jugar a la máquina de los meteoritos con esta última moneda deberás anotar el récord del doctor Fred pues es la combinación de la puerta del laboratorio, la cual deberás antes abrir con la llave enana que se encuentra en la habitación de Edna. El aguarrás disuelve la pintura de la habitación de la planta carnívora y descubre la puerta que conduce al ático. El pincel y la llamada telefónica no tienen utilidad.

SHADOW OF THE BEAST III



¿Qué he de hacer tras acabar con los peces y qué hago cuando me monto en el pájaro enjaulado?

Sergio Pérez (Melilla)

Empuja el horno hacia la izquierda, rueda la esfera negra hasta que caiga en el horno y consigue que el objeto punzante atado a una cadena caiga y encaje sobre el agujero del suelo. Ahora ya puedes encender el horno para que el acero fundido derrita el bloque de hielo y te permita desactivar el rayo y alcanzar los dos cristales de Hodag. Liberado el pájaro de la jaula, podrás utilizarlo como medio de transporte durante el resto del nivel.

LA AVENTURA ORIGINAL

¿Qué debo dar al troll del puente? ¿Cómo puedo llegar al zoológico subterráneo? ¿Qué utilidad tiene el espejo en la pared y la figura que se refleja? ¿Para qué sirven las palabras FEE FIE FOE FOO? ¿Y el canto rodado?

Francisco Javier Ortiz (Alora)

El objeto correcto que debes dar al troll es el huevo, momento en el que podrás alcanzar la jaula del oso Peposo, abrirla con la llave y ganar su amistad dándole la tortilla. Si vuelves al castillo del gigante y pronuncias las palabras mágicas conseguirás recuperar el huevo. El canto rodado y el espejo no tienen utilidad.

COMPATIBILIDAD AMIGA-PC

¿Existe algún programa para el Amiga 2000 que permita utilizar software de PC? Las tarjetas SVGA ¿permiten utilizar cualquier programa para PC o sólo los programas que soporten dicha tarjeta? ¿Qué tarjeta de sonido es mejor y cuál se utiliza en un mayor número de programas?

Raúl Rico (Móstoles, Madrid)

La emulación de PC por software es demasiado lenta pero existen tarjetas que se conectan a un slot libre del Amiga 2000 llamadas "bridgeboards" que permiten emular un PC por hardware y en muchos casos hacer funcionar aplicaciones de PC y Amiga en multitarea. Para conseguir una emulación eficaz deberás añadir al Amiga un disco duro, una tarjeta gráfica, más memoria y posiblemente el coste no compense el esfuerzo.

La tarjeta SVGA mantiene compatibilidad descendente con las tarjetas antiguas (MDA, CGA, EGA, VGA) y permite por tanto disfrutar de todos los programas existentes. Las mejores tarjetas de sonido son sin duda la Roland y la Sound Blaster AWE 32 ya que incorporan la tecnología de tabla de ondas para obtener sonidos de un gran realismo, pero de momento una Sound Blaster Pro es más que suficiente para disfrutar de los juegos comerciales.

Desde el inicio de los tiempos la vida se ha regido por el intercambio. Desde los pequeños núcleos de población hasta las grandes urbes, todos necesitan productos que no poseen y que deben adquirir de algún modo para subsistir y evolucionar. Esos productos deben ser llevados desde su lugar de producción hasta donde son necesarios por lo cual se

TRANSPORT TYCOON

presta un servicio que debe ser pagado. Y como nosotros estamos deseando ganar dinero nos lanzamos a la aventura y creamos nuestra propia empresa de transportes. Como nuestro objetivo es convertirnos en un magnate y de paso divertirnos un rato, no hace falta que busquemos más, pues «Transport Tycoon» es nuestro juego.

El proyecto de un magnate



PC

- MICROPROSE
- Disponible: **PC**
- T. Gráfica: **SVGA**
- ESTRATEGIA

Es bastante difícil recrear todo un mundo con sus más pequeños detalles: montañas, lagos, ciudades, pueblos, industrias y bosques. También es difícil unir ese mundo con una red de carreteras y ferrocarriles que lo surquen en todas las direcciones moviendo todo tipo de mercancías de un lugar para otro.

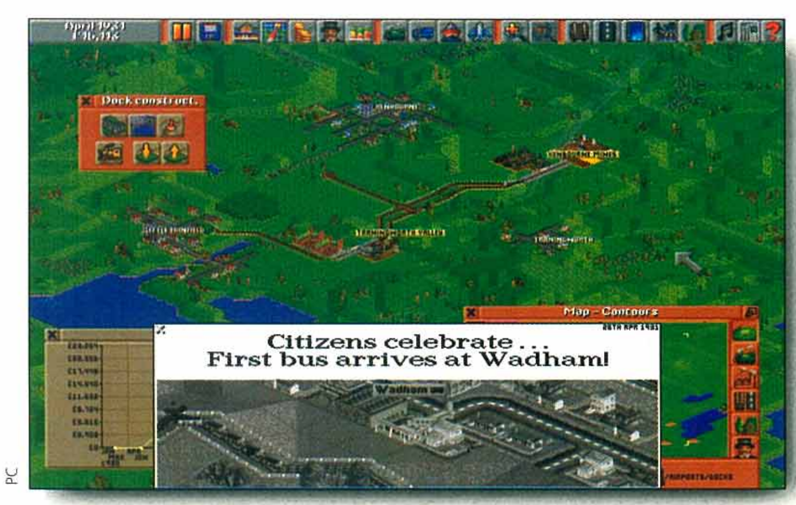
Una actividad frenética de vehículos moviéndose sin parar, cargando y descargando, aterrizando y averiándose, haciendo progresar y crecer a las ciudades por las que pasan y a las que llevan su carga. Arboles creciendo por doquier, montañas que se transforman en llanos, planicies que ascienden a las alturas, puentes sobre los ríos y tuneles en las entrañas de la tierra, industrias que surgen y desaparecen. Un ciclo vital que no se debe interrumpir y en el que debemos participar para obtener beneficios, porque si no lo hacemos nosotros otros lo harán.

Este grandioso maremagno en movimiento es lo que ha conseguido Chris Sawyer con «Transport Tycoon»; un juego de estrategia de Microprose que impresiona por el colorido y actividad que tiene el inmenso mapeado y la diversión que proporciona desde que lo probamos por primera vez.

LA PRIMERA PARTIDA

Nada más arrancar el juego ya tenemos que tomar decisiones: jugamos en serio o nos relajamos a ver uno de los cuatro tutoriales que el juego nos facilita y en los que se simula una partida de forma automática, para que aprendamos. Cuando ya hemos aprendido a jugar, cosa bastante intuitiva y fácil ya que el entorno de juego es todo ventanas e iconos, comenzaremos la partida.

Por ser la primera jugaremos nosotros solos aunque también hay la posibilidad de jugar contra otra persona con dos ordenadores conectados por el puerto serie. Cabe decir además que el menú de configuración es muy completo, pudiendo variar



PC

Los mensajes aparecerán periódicamente anunciando acontecimientos de importancia que nos conciernen tanto a nosotros como a las demás compañías.



PC

Los recorridos que hacen los vehículos aparecen en pantallas independientes que podremos tener abiertas mientras jugamos para observar su evolución.

todos los aspectos importantes del juego y creando una dificultad a nuestra medida.

Ratón en mano aparece ante nuestra presencia un enorme mapa tridimensional de juego del estilo del excelente «Sim City 2000» con todos los ingredientes del mundo real y por el que nos podremos mover a nuestro antojo buscando el sitio idóneo para poner la primera piedra de nuestro imperio, es decir nuestra primera estación. La ubicación de nuestra estación, puerto o aeropuerto debe ser en una ciudad o cerca de una fuente de producción, léase mina, bosque, pozo de petroleo o granja; y como una estación sola no hace nada, deberemos construir otra a donde llevar lo que obtenemos de la primera, y que estará situada en otra ciudad o en una industria (refinería, factoría, central térmica o aserradero).

Si las estaciones son de vehículos terrestres crearemos carreteras y vías sorteando los obstáculos naturales mediante puentes y tuneles. Podremos asimismo bajar o subir el terreno y usar bulldozers para limpiar los sitios por donde nos interesa que pasen nuestros vehículos.



CÓMO CREAR UNA EMPRESA RENTABLE

Nunca están de menos los consejos, que son mucho mejores aún cuando nos ayudan a ganar dinero, que es de lo que se trata en «Transport Tycoon» –o por lo menos a no perderlo...–. Si ponemos interés y atención en los distintos aspectos del juego y seguimos los consejos que vienen a continuación no tendremos problemas para codearnos con los magnates de los negocios. Las reglas de oro son:

✔ *Hay una opción del juego que deberemos usar hasta la saciedad. Ésta nos permite saber lo que nos va a costar ejecutar una determinada acción (por ejemplo, demoler un edificio) sin realizarla. Para ello, al pulsar el botón del ratón para llevarla a cabo tendremos pulsada simultáneamente la tecla "Shift". Así la acción no se realizará y seremos informados de su coste.*

✔ *Ante todo, uno de nuestros primeros objetivos ha de ser devolver el préstamo de 100.000 dólares que nos dan al principio del juego. Hasta que no reintegremos todos nuestros préstamos no tendremos grandes ganancias, por lo que si abusamos de ellos al principio del juego, la bancarrota está asegurada.*

✔ *Otra cosa que debemos tener en cuenta es no desaprovechar los recursos de que disponemos. Por ejemplo, para transportar unos pocos pasajeros y correo de una ciudad pequeña a otra ciudad cercana nos bastará con un servicio de autobuses; por lo que no necesitaremos un tren y mucho menos un avión.*

✔ *Asimismo, tendremos presente siempre que las ciudades crecen y se amplían, por lo que deberemos adecuar y actualizar los servicios prestados de acuerdo con la evolución del tiempo. Tendremos que mejorar los servicios también cuando otra compañía rival se instale en una ciudad en la que ya estamos nosotros.*

✔ *No debemos subestimar a las compañías competidoras. Pueden ser muchas, construyen mucho y muy rápido, y no escatiman costes. Por esto, procuraremos acaparar las fuentes productivas –minas, bosques, pozos– que mayor índice de producción tengan antes de que alguien se nos adelante.*

✔ *Como suele pasar en la realidad, las ganancias obtenidas son proporcionales a la cantidad de mercancía transportada y al tiempo empleado en transportarla. La clave es mover grandes cantidades de mercancías en el menor tiempo posible, cosa que no podremos hacer siempre.*

✔ *El origen y el destino de nuestras rutas de transporte no tienen porque estar muy próximos entre sí. Muchas veces una fuerte inversión en infraestructura nos reportará ingentes beneficios a largo plazo. Cuanto más alejadas estén las estaciones más dinero obtendremos, aunque tampoco hay que abusar de ello pues el tiempo es un factor muy importante.*

✔ *Construyendo puentes y abriendo túneles gastaremos más dinero que si damos un rodeo para evitar la dificultad orográfica, pero ello repercutirá en la velocidad de nuestros vehículos y, por consiguiente, en el tiempo de entrega de las mercancías.*

✔ *Los trenes serán el medio de transporte más seguro, rápido y eficiente para largas distancias y grandes volúmenes de carga. En estas condiciones no deberíamos gastar nuestro dinero en grandes convoyes de camiones o autobuses, más adecuados para transportes pequeños o de corta distancia y más propensos a averiarse o sufrir accidentes.*

✔ *Los aviones sólo pueden transportar pasajeros y correo, y cubren grandes distancias en relativamente poco tiempo; pero al comienzo del juego su capacidad es muy reducida, y su valor y costes de mantenimiento muy elevados.*

✔ *Los puertos sólo aceptan pasajeros, correo y petroleo; por lo que debemos usarlos sólo en casos de extrema necesidad para tareas muy puntuales puesto que cuestan mucho y son caros de mantener.*



Nada más arrancar el juego ya tenemos que tomar decisiones: jugamos en serio o nos relajamos para ver uno de los cuatro tutoriales que nos facilita el programa.

Ratón en mano, aparece ante nosotros un enorme mapa tridimensional de juego del estilo de «Sim City 2000», con todos los ingredientes del mundo real y por el que nos podremos mover a nuestro antojo.



PC

Los ferrocarriles serán el medio de transporte más rentable y el que más deberemos usar para mover grandes cantidades de mercancías de un lado a otro.



PC

Las ciudades pequeñas crecerán y se ampliarán gracias a nuestras estaciones y nuestros vehículos que traerán y llevaran viajeros y correo de otras ciudades.

ECONOMÍA Y OTROS ASPECTOS

En todo momento dispondremos de información detallada sobre el movimiento de cada uno de nuestros vehículos y de los beneficios que nos reporta cada envío. Cada vehículo puede ser visionado por separado en una ventana independiente mientras jugamos para poder acceder a sus características y estadísticas en la partida en curso; al igual que para modificar sus ordenes o simplemente deshacernos de él. También deberemos estar atentos a los mensajes que aparecerán periódicamente que nos informan de acontecimientos importantes.

El aspecto económico se refleja en una hoja de balance que nos informa de los aspectos financieros de los últimos años (ganancias, perdidas, etc); así como en una serie de gráficos comparativos que muestran como fluctúan los beneficios, la carga entregada o el precio de las mercancías de las distintas compañías incluida la nuestra. Debemos aprovechar toda la información que podamos obtener de las otras compañías en nuestro beneficio, ya que los movimientos de sus vehículos, sus rutas y estaciones estarán a nuestra disposición. Lo único que no podremos hacer será modificarlos.

Suponemos que con todas las facilidades que proporciona este articulo a nadie le resultará difícil controlar «Transport Tycoon» desde la primera partida. Y es que el manejo es tan intuitivo como pinchar con el ratón en lo que nos interesa para ver sus características o dirigirse a su localización en el mapa. Super sencillo, super adictivo y muy entretenido; pero que nos obligará a echar unas cuantas partidas hasta dominarlo por completo.

C.S.G.

✔La elección de un determinado modelo de vehículo debe hacerse con mucho cuidado atendiendo a factores como volumen de carga y distancia que ha de recorrer. Y sobre todo, ha de tener una fiabilidad (reliability) alta si no queremos que se nos averíe cada dos por tres y se nos quede tirado a las primeras de cambio.

✔El ciclo de vida de los vehículos también es un factor importante. El programa nos avisará cuando uno de nuestros vehículos sea ya viejo, por lo que tendremos que sustituirlo por otro cuanto antes para que no haga descender notablemente nuestros beneficios al disminuir su fiabilidad.

✔Los accidentes son una opción interesante del juego que podemos desactivar. Si jugamos con ella activada los trenes pueden colisionar y los camiones y autobuses verse arrollados por algún tren en un paso a nivel. En este caso, lo más acertado será usar semáforos ferroviarios y puentes para los vehículos que pasen por encima de las vías del tren.

✔Subir y bajar el terreno va a ser una práctica muy útil en determinados casos para ajustar el entorno a nuestras necesidades, pero no se debe abusar de ella porque la mayoría de las veces es mucho más caro que construir cualquier otra ruta alternativa.

✔Los tres zooms y el mapa que nos proporciona el juego son herramientas que nos brindan una inestimable ayuda. El zoom más alejado nos da una visión general del mundo de cara a establecer nuestras rutas y nos sirve como punto de referencia. El intermedio es muy útil para construir tramos de vía o carretera largos –por ejemplo, un túnel– y decidir la dirección de la vía. Por último, el más ampliado nos muestra el mundo en su mayor detalle para dar los últimos retoques o construir entre los edificios de la ciudad.

✔La opción de hacer transparentes los edificios nos permitirá construir en zonas en principio no visibles sin necesidad de demoler el edificio que nos estorba la visión, cosa poco productiva y alguna de las veces imposible.

✔Los subsidios ofrecidos por las ciudades permiten obtener bastante dinero durante un periodo de tiempo, generalmente un año, pero al igual que se establecen dejan de tener vigor, por lo que si no se trata de una ruta especialmente interesante, no nos acogeremos a ellos. Suelen ser útiles al principio del juego para ir haciendo dinero.

✔La utilidad de plantar árboles cerca de nuestras estaciones es para hacerlas más atractivas a los pasajeros y que aumente su número, sobre todo si tenemos alguna compañía contraria cerca. Es el toque "ecologista" del juego.

✔Cuando un vehículo ya no es rentable, porque sea demasiado viejo o porque no nos produzca beneficios, no debemos dudar en venderlo, levándolo al depósito) y poner otro en su lugar. Desplazar vehículos de un lugar a otro porque aquí ya no nos sirven y allí los necesitamos no es rentable: es preferible comprarlos nuevos. Sobre todo, debemos estar atentos a los nuevos prototipos que irán surgiendo con el tiempo, pues los necesitaremos para actualizar nuestra flota.

✔Como último consejo señalar que el juego tiene infinitas posibilidades de variar el nivel de dificultad, ya que son muchos los factores que podemos alterar según nuestras preferencias y habilidad. El truco está en experimentar con esos factores hasta encontrar nuestra combinación ideal.

91

ORIGINALIDAD	90
GRÁFICOS	93
ADICCIÓN	95
SONIDO	91
DIFICULTAD	91
ANIMACIÓN	90

El interfaz utilizado que hace que jugar sea cómodo, fácil y divertido; sin olvidar el detalle y variedad de los gráficos.

Se echa de menos poder hacer una competencia más férrea a las otras compañías rivales.

En tiempos muy lejanos, cuenta la leyenda de la mitología griega, el mundo era gobernado desde el Olimpo por los Dioses. Pero he aquí que en una ocasión confiaron el destino de la humanidad a un simple mortal. En el futuro, cuenta la leyenda de la mitología Dreamweb, el mundo será gobernado por los siete guardianes del Templo de la Tela de Sueños. Y de nuevo, un hombre será el encargado de salvar a la Tierra de su oscuro destino. Su nombre: Ryan. Su misión: destruir los siete poderes del mal. ¿Cómo...? Tal y como aquí se relata.



Siempre me preguntaré porqué fui yo el elegido. Fue sin duda una lotería..., nunca tuve demasiada suerte. Sea como fuere, y milagrosamente –el bien también tiene poder–, se podría decir que todo salió bien y ahora estáis leyendo estas líneas gracias a mi, aunque yo ya no pertenezco a vuestro mundo, como sería mi deseo. Un aviso: el contenido de este relato puede herir la sensibilidad del lector.

Una vez aclarado que mi aventura no fue nada agradable, sino más bien oscura, gótica y llena de maldad y engaño, allá voy. Fue durante el profundo sueño que acontece tras una noche de placer, cuando me revelaron que mi existencia iba a dar un giro de 180 grados. El Sirviente Superior de la tela de Sueños me comunicó que era el elegido, y que en mi se había plantado la semilla. Antes de que pudiera reaccionar dándome un par de tortas para despertarme algo se adueñó y penetró en mi nublada mente. De repente, lo supe todo. Todos los conocimientos acerca de mi misión aparecían ahora claros y cristalinos. Existían siete guardianes del bien, y en contraposición, siete poderes del mal, que se habían adueñado de las personalidades de siete importantes seres humanos de nuestra sociedad para obrar el mal y apoderarse de la fuente del dominio y conocimiento supremo, la Tela de Sueños. Debía impedirlo matándolos uno a uno. Ya no eran seres modelos, eran seres despreciables. Eran entidades sin alma regidas por lo maligno.

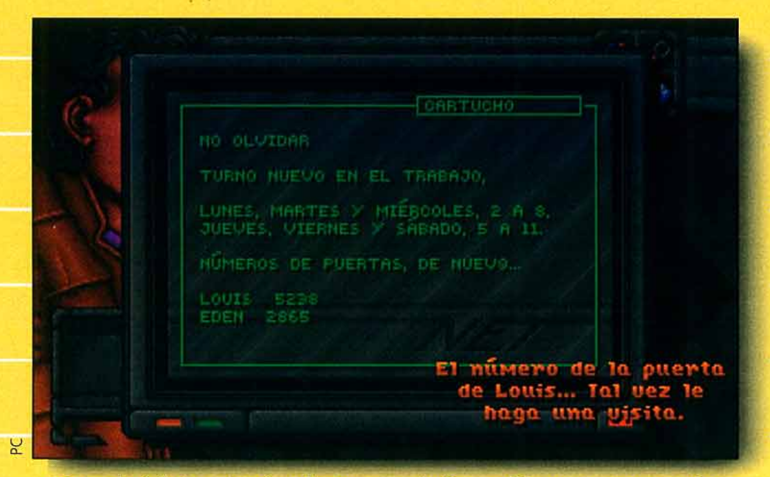
Antes de despertarme, el sumo servidor me comunicó que él sería el más débil, un tal Crane, que además estaba muy cerca. Así pues, los personajes a eliminar irían subiendo en dificultad. Me desperté mientras sus últimas palabras hacían vibrar las membranas de mis tímpanos: "busca un arma". Y con esta firme convicción me levanté de la empapada cama. Nunca me había sentido tan bien, estaba en plena forma. La humedad y el calor hacían de la atmósfera algo insoportable. Deje a mi novia, Eden, durmiendo y agarré mi vieja y descolorida cartera de encima de la mesa. Me dirigí hacia la derecha, y en la cocina examiné el microondas. Lo abrí, y cogí una extraña llave de su esmaltado interior. Salí del apartamento y entré en el ascensor. Pulsando en el panel de mandos, "el artefacto más amigo de las piernas del hombre" arrancó con un lastimero crujido y descendí hasta el garaje. Lo primero que hice fue echarle un vistazo al coche de Eden. No arrancaba y ella misma lo había estado arreglando. Siempre había sido una chica lista. Me hice con el destornillador que había dejado encima del motor y con la llave inglesa de la tabla de herramientas. Desde el garaje salí al exterior.



En el momento en que Ryan se levanta de la cama no se puede ni imaginar lo ajetreado que se presenta el día ni la multitud de tareas que le esperan.



Ryan se da cuenta de que en el garaje de Eden hay un par de objetos que le pueden ser mucha utilidad a lo largo del día, por lo que decide cogerlos.



El terminal de la red será un instrumento indispensable para avanzar en la aventura ya que nos permite leer cartuchos y nos informa de noticias.



La habitación de Ryan está un poco desordenada, por lo que hay que prestar especial atención para encontrar objetos de utilidad, que sin duda hay.

LA URBE

La lluvia golpeaba con fuerza el sucio y vetusto pavimento. Caminé hacia la izquierda y en la pantalla de viaje seleccioné mi apartamento como destino. Tras salir del ascensor del lamentable edificio en el que estaba mi casa, crucé el vestíbulo y abrí la puerta de mi casa, la de la izquierda, tecleando en el pa-



El apocalipsis del futuro



PC



PC



PC



PC

Para abrir la mayoría de las puertas necesitaremos introducir la correspondiente clave en el panel de entrada que se encuentra junto a ellas.



PC

El inventario de Ryan muestra los objetos que llevamos encima, así como el interior y el contenido de los lugares y objetos que podemos abrir.



PC

Los distintos destinos a los que podremos viajar en la ciudad aparecerán en la pantalla superior, en la que aquí hemos seleccionado el bar de Sparky.



PC

En esta triste imagen nuestro héroe Ryan yace inconsciente en el suelo, pero afortunadamente para él esta vez no está muerto.

nel de control mi número personal, el 5106. De mi desordenado dormitorio me llevé el cuchillo que había encima de mi cama. Cogí el cartucho rojo de red situado al lado de la computadora y lo metí en el interface del ordenador. Luego usé la pantalla de red y, una vez que el ordenador se inicializó, teclee la siguiente secuencia: LIST, LOGON RYAN, BLACKDRAGON, LIST, LIST CARTUCHO y READ PRIVADO, con lo que surgieron los pixels de los números de mi amigo Louis y de Den. Los anoté. Para salir del ordenador, sólo tuve que pulsar EXIT.

Volví al ascensor y en la pantalla de viajes, elegí el apartamento de Louis. Nada más subir las rojizas escaleras de su ruinoso edificio, alguien me lanzó una descarga eléctrica con una especie de látigo. Cuando regresé a la consciencia, tirado en el mojado suelo de la calla, me di cuenta de que me habían robado las zapatillas deportivas. Lógico, eran de marca. Entré rápidamente y fui por el pasillo orientado hacia el sur. Como casi todas las construcciones de esta asquerosa ciudad, el de Louis era muy antiguo y su conservación era más que deficiente. La suciedad lo corrompía todo. Una vez ante la puerta de su apartamento, teclee su número, el 5238 y entré. Louis de había quedado dormido sobre la taza del retrete, como siempre, se le había ido la mano con la cantidad de droga mental-interactiva que se habría metido en el sistema nervioso. Le desperté y averigüé que un hombre llamado Silvermann, dueño de una sala de billar, me podría proporcionar una pistola. Examiné la unidad situada al lado de los restos de comida que había encima de la mesa, la abrí y cogí la tarjeta roja, con la que podría acceder a la sala de billar. Antes de irme, y como ya no sentía ni mis propios pies, me calcé las zapatillas que encontré en el baño de Louis. Se había vuelto a dormir. Mientras me iba, le desee suerte, allá dondequiera que estuviera su mente en ese momento.

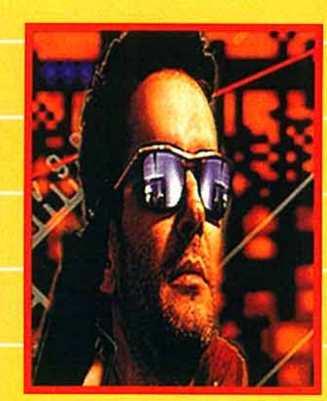
Como no quería que la desagradable experiencia del robo volviera a repetirse tome la determinación de guardar la tarjeta en mi cartera. De vuelta a las desangeladas calles de la metrópolis decidí ir a mi lugar de trabajo; el bar de Sparky. Al entrar, hablé con mi jefe, Sparky. Tuvimos una charla sobre mis problemas en el trabajo y decidió darme un par de semanas de vacaciones y adelantarme la paga. Pase mi verde tarjeta de banco por su cajero y mi cuenta por fin tenía capital. Como los tipos de ese antro no eran muy de fiar, volví a meterla en mi cartera. Inicié una conversación amistosa con el grandullón que había sentado a mi derecha y así supe que la que habría de ser mi primera víctima, el cantante David Crane, se alojaba en el hotel Regency.

Como no podía aguantar más el etílico olor del lugar, salí del bar y me dirigí a la sala de billar. Para poder entrar metí la tarjeta de socio por el lector que había a la derecha del ascensor, pero antes tuve que hablar con el conserje. Bajé hasta la sala de billar, en el sótano. Diciéndole que era amigo de Louis hablé con el camarero, que me reveló que el número de la cerradura del despacho de Silvermann era el 5222. Apresuradamente fui hacia la izquierda, →













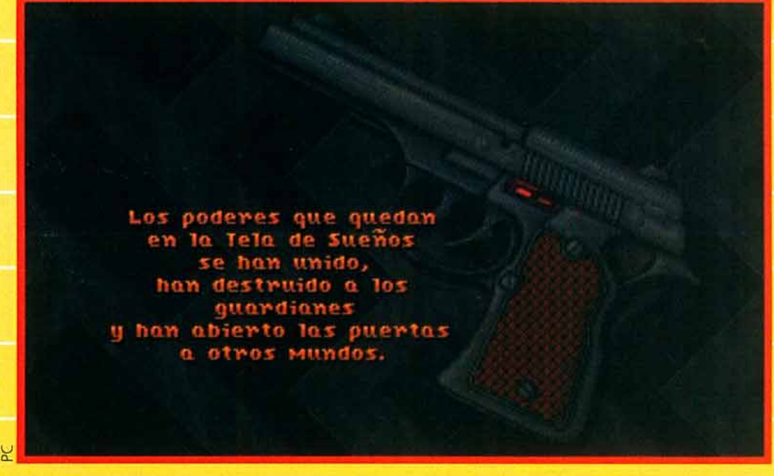
Siempre me preguntaré porqué fui yo el elegido. Fue sin duda una lotería..., nunca tuve demasiada suerte. Sea como fuere, se podría decir que todo salió bien y ahora estáis leyendo estas líneas gracias a mi, aunque yo ya no pertenezco a vuestro mundo.









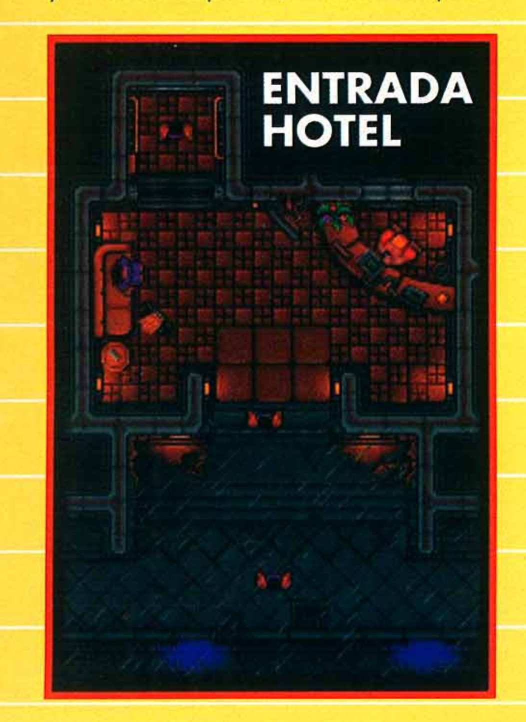


PC



PC

atravesé la sala de billar y abrí la puerta del despacho del jefe de aquel tinglado. Silvermann estaba sentado sobre una silla tan grande como su enorme corpachón y estaba fumándose un puro de la talla siete. Le dije lo que buscaba, una pistola sencilla de manejar, y él me ofreció una auténtica joya: un láser de plasma, con mira computerizada. Casi disparaba sola, apoyada en un brazo ejecutor, el mío. Pagué el precio con mi tarjeta y cogí con cierto temblor la pistola que Silvermann había sacado del cajón para depositarla sobre la mesa.



DAVID CRANE

Abandoné velozmente la sala de billar. El tiempo apremiaba. Los siete poderes del mal seguían avanzando. Así pues, me dirigí al hotel Regency, con la firme decisión de cargarme a la gran estrella del rock, David Crane. En el vestíbulo hablé con la oronda recepcionista, que me ofreció una suite situada justo debajo de la de Crane. No me lo pensé dos veces, y aunque me costó 830 pavos, con lo que mis finanzas quedaron casi a cero, decidí alquilar la suite, pues no quería levantar sospechas. Tras pagar con mi tarjeta, recogí la llave electrónica del mostrador. Subí en el ascensor, y llegué hasta mi piso. Al salir, me dirigí hacia la izquierda. En el final del pasillo había una boca de incendios empotrada en las elegantes paredes tapizadas. La abrí y cogí el hacha. Regresé al ascensor y utilicé los controles de su interior con el cuchillo, con lo que destrocé el panel y pude acceder al cable de transmisión. Lo corté de nuevo con el cuchillo, con lo que el ascensor quedo inutilizable. Examiné una manilla gris que había en la parte superior derecha del ascensor, tras el pasamanos. La accioné y se abrió una trampilla en el techo del elevador. Sacando fuerzas de mis tensos brazos subí encima del ascensor por ella. Pude abrir la puertas del piso superior con el hacha. Nada más acceder a la suite del ático, dos guardias se abalanzaron sobre mí. Con sangre fría utilicé primero el hacha que llevaba bien agarrada. El agua de la piscina quedo teñida de rojo. Inmediatamente disparé la pistola y el segundo guardaespaldas retrocedió antes de caer fulminado.

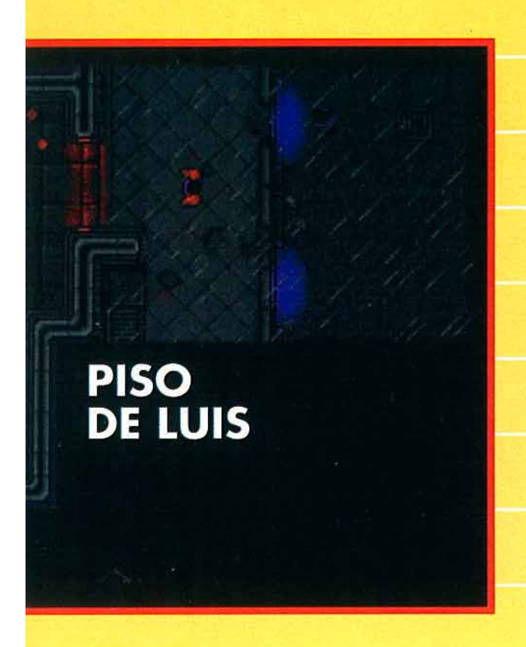
Abandoné velozmente la sala de billar. El tiempo apremiaba. Los siete poderes del mal seguían progresando. Así, me aventuré en el hotel Regency para matar a David Crane.

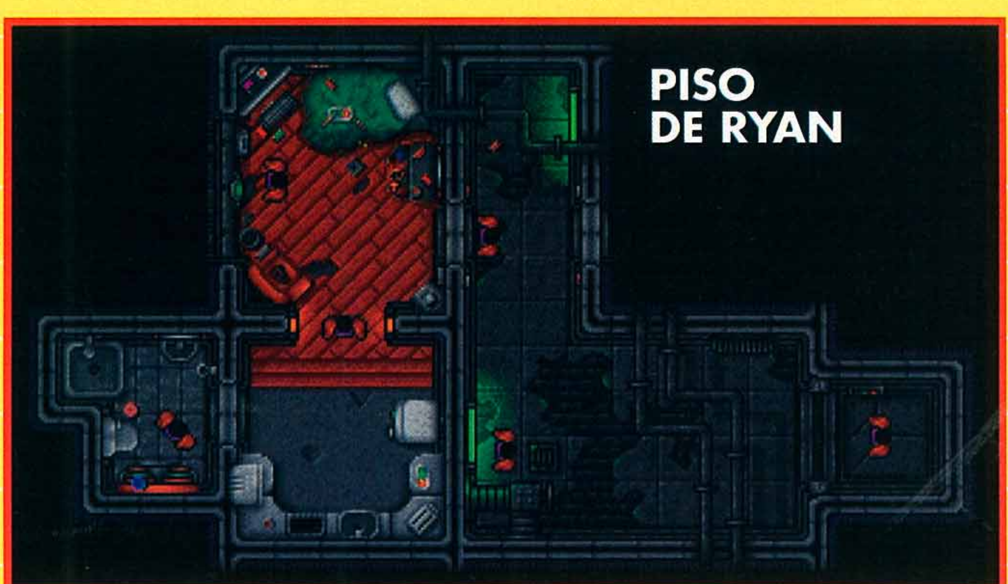
Fui hacia la izquierda, atravesé la sala del televisor y entré en la habitación. Dejé que la hermosa mujer que estaba sobre Crane se fuera y respondí a la horrible mirada de desesperación que éste me lanzó con un disparo de la pistola. Una vez que la bala hizo su trabajo, algo salió del cuerpo inerte del desdichado cantante, un resplandor azul inundó la habitación y se introdujo en mi ser. Sentí como moría y como volvía a nacer y aparecí en el templo de La Tela de Sueños. Hablé con la impresionante figura que se erguía ante mí, el guardián supremo, Monk. Me transmitió, mentalmente, que la fuerza maligna que había poseído a Crane estaba siendo absorbida por la Tela de Sueños, pero que los demás seguían creciendo. El siguiente personaje al que debía ejecutar era el general Sterling. Caminé por el largo corredor sur y al llegar a una gran sala abovedada con extraños motivos artísticos, decidí ir hacia la derecha. Abrí la primera puerta y accedí a una gran estancia. Utilicé el pedestal con la llave que había recogido del microondas de Eden. El suelo explotó bajo mis pies y estuve cayendo durante un tiempo que me pareció una eternidad. La lluvia me despertó en un oscuro y hediondo callejón. Regresé a mi casa. Una vez en mi habitación, volví a utilizar la red y teclee: LIST NEWSNET, READ ESPECIALTV. Averigüé que el general Sterling, que dirigía la mayor fuerza armada del planeta, iba a acudir esa misma noche a una entrevista en el Canal 6.

EL GENERAL STERLING

Me fui hacia los estudios de televisión. Al llegar, tuve que rodar los gigantescos platós y cuando vi un extraño símbolo pintado en la calzada, decidí caminar hacia la izquierda hasta que llegué a una barrera. Como el guardia de seguridad no parecía dispuesto a dejarme entrar, tuve que presentarle a mi fiel pistola. Accionando los mandos de apertura entre en los estudios. Cogí un folleto de la mesa de recepción y luego la tarjeta de acceso que estaba debajo. Caminado hacia la izquierda, abrí la pequeña puerta situada en la pared sur gracias a la tarjeta. Era el almacén. Examiné la caja de fusibles y la utilicé con el destornillador. Así fue como pude romper la cerradura y coger un diminuto fusible de su interior. Tras salir del cuarto trastero, fui ha-







Nada más acceder a la suite del ático, dos guardias se abalanzaron sobre mí. Con sangre fría utilicé primero el hacha que llevaba bien agarrada. El agua de la piscina quedó teñida de rojo. Inmediatamente disparé la pistola y el segundo guardaespaldas retrocedió un par de pasos antes de caer fulminado.



cia la derecha y por una puerta que había al norte llegué hasta unas escaleras. Las subí y accedí al entramado del techo del estudio en el que estaba siendo entrevistado el general Sterling. Abrí los controles de una de las grúas y sustituí en fusible verde por el marrón que ya tenía. tras esta operación, pulsé los controles y la grúa que transportaba una enorme caja dejo caer su pesada carga sobre Sterling. Se repitió la escena que ya ocurrió con Crane y me transporté al Templo de La Tela de Sueños. Antes de salir, recogí el cristal mágico que estaba apoyado sobre el muro del extremo sur. En esta ocasión, y en las sucesivas, salí del Templo probando a abrir todas las puertas. Cuando una cedía, entraba en la sala con el pedestal de transporte.

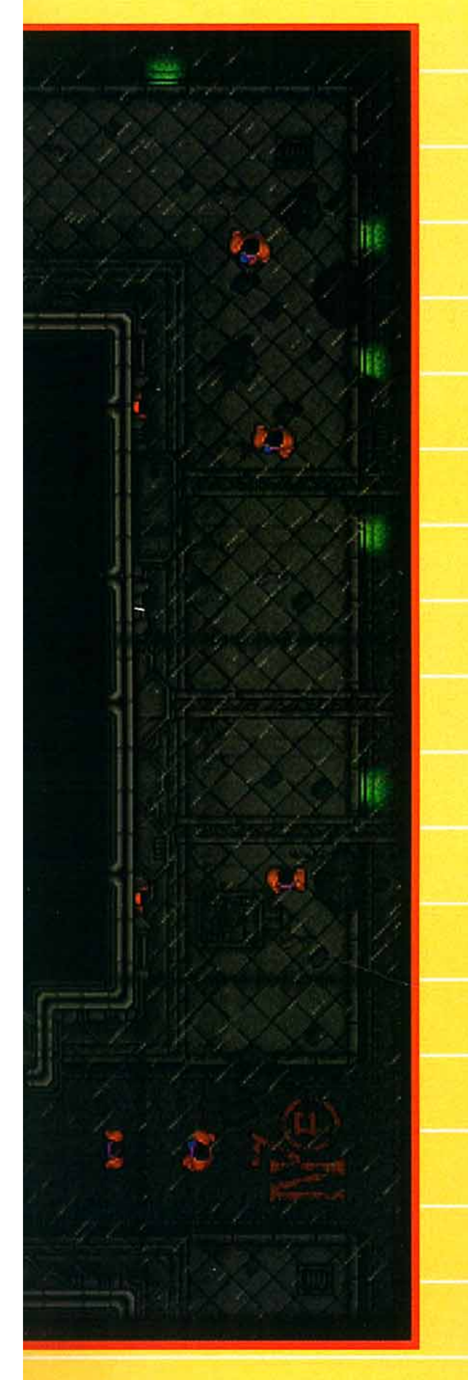
UN INDUSTRIAL

El próximo hombre transformado en ser maligno a destruir era el industrial Sartain, millonario en dinero y en influencias. Como Monk me había dicho que estaba cercano a alguien querido por mi, y mi novia Eden trabajaba sus industrias me fui corriendo a su piso. Entre con la clave, 2865. Usando la agenda que había sobre la cama, vi la dirección del edificio de Sartain. Tuve que pulsar cinco veces sobre la N del teclado de la agenda. En la sala contigua cogí un cartucho rojo que reposaba sobre la mesita que había tras el sillón. Una vez en mi apartamento, y tras, como siempre, meter el cartucho en el interface y encender el monitor, escribí: LIST, LIST CARTUCHO, READ CODIGO.

En la pantalla de fósforo verde apareció el número secreto: 7833. Sin perder un instante viaje hasta las industrias Sartain. No tuve complicaciones gracias a que ya tenía el código y una vez en el interior de la fría y descomunal construcción, disparé contra el ordenador de sistemas. Tras atravesar un pasillo hacia la izquierda, fui hacia arriba y entre en el ascensor. Nada más salir, me encontré encañonado por dos hombres. Ante tal amenaza, tuve que recurrir al cristal mágico. Un escudo de fuerza surgió de la nada para protegerme y luego lanzó un intensa descarga letal sobre los guardias. Seguí hacia el sur y recogí del suelo un maletín que Sartain había abandonado en sus desesperada huida. Lo abrí y cogí los papeles de su forrado interior. Examiné los papeles y tras

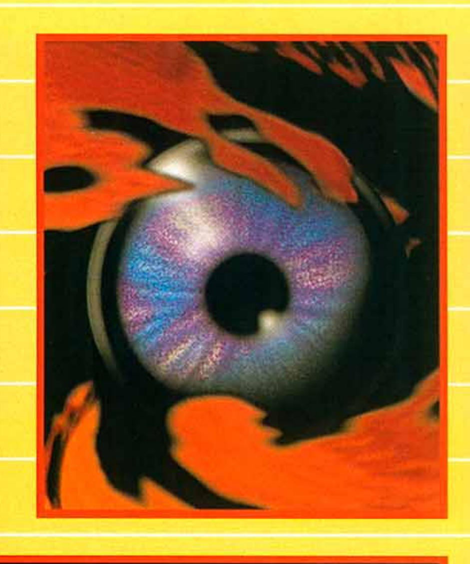








INDUSTRIAS SARIAIN
PISO 1





INDUSTRIAS SARIAIN
PISO 2



INDUSTRIAS SARIAIN
AZOTEA

pasar todas las páginas, averigüé todos los planes y escondites del grupo maligno. Como no quería que Sartain escapara me dirigí rápidamente hacia el helipuerto, al que llegué tras salir por la puerta de la derecha y pasar por unas cuantas escaleras. escuché el zumbido de las turbinas de la nave hacia la izquierda. Hacia allí corrí y abrí fuego contra el helicóptero a reacción, en el que trataba de escapar Sartain. Como siempre, regresé a la Tela de Sueños.

EN LA PLAYA

Tras la teletransportación, mi cuerpo surgió de la nada en un aparcamiento público. Del remolque de la camioneta que estaba estacionada hacia la izquierda cogí unas cizallas. Hacia el norte salí del parking y en la pantalla de viajes seleccioné la casa de Chapel. Al llegar, examiné el muro que la rodeaba y con un poco de esfuerzo logré escalar la muralla y saltar al interior de la finca. Había un tremendo socavón en el suelo y justo en el medio un pequeño cartucho azul que, como era habitual examiné en mi computadora. la secuencia del teclado fue: LIST CARTUCHO, LOGON BECKETT, SEPTIMUS, LIST CARTUCHO, READ RESUMEN.

> **Su sangre empapó la madera de las vías. Por última vez absorbí la energía de mi víctima final. Mi mente se nubló, pero entre las brumas del pensamiento vi la cara de Monk.**

Así descubrí la iglesia en la que se refugiaba el padre O´Rourke. La catedral abandonada estaba protegida por una fuerte verja de hierro, pero la utilicé con las cizallas y pude romper la cadena de las puertas. Regresé a mi apartamento y cogí una taza de café vacía que había sobre la mesita de noche. El embarcadero fue mi siguiente destino. La playa estaba absolutamente desierta, el olor era sencillamente putrefacto. Use la tubería que se adentraba en el mar con la taza para recoger un poco de agua, por llamar de alguna manera a la sustancia verdosa en la que se había convertido la antaño cristalina agua de mar. Arranqué la barandilla de las escaleras de acceso a la playa. Después de llegar a la bahía de la derecha, examiné una caja de conexiones que estaba semienterrada por la arena. Tras quitársela, la usé con la barandilla para, haciendo palanca, romper la tapadera. Vacié la taza de agua sobre los circuitos y una explosión tan impresionante como violenta destruyó el sistema de seguridad.

El estallido fue de tal magnitud que se abrieron boquetes en el balcón y en la ventana. Escalé por ambos y encontré a Underwood tendida en el suelo. La onda expansiva la había alcanzado y a duras penas podía arrastrarse. Hablé con ella, me suplicó que la matara para aliviar su sufrimiento. La rematé con un piadoso disparo.

EL FINAL EN EL METRO

Después de salir del templo, desperté en una playa. Presentía que el final se acercaba. Al llegar a la iglesia vi que el pórtico de madera estaba abierto. Con miedo pero con decisión entre en la nave central de la fantasmagórica catedral. Estaba tan oscuro que casi tropiezo con un esqueleto que había en el suelo, al que le quité su huesuda mano. También recogí una piedra. Al fondo había un altar. Tras quitar los candelabros y la tela que lo cubrían me di cuenta de que más bien se trataba de un sepulcro. Pude abrirlo usándolo después de meter la mano del esqueleto en el pequeño agujero que había en el centro de la lápida. Me metí dentro del sepulcro y fui a caer a un subterráneo, una cripta. Abrí otro sepulcro usando la losa de piedra que lo cubría. De →



EL EMBARCADERO





EL METRO

La Tela de Sueños no podía permitir que un mortal con la fuerza que yo había adquirido viviera sobre la faz de la Tierra.

su frío interior recogí una daga y dos preciosas gemas rojas. Conseguí una tercera gema de la vasija que había quedado escondida bajo la lápida. En el centro de la sala había una losa, que usé con las tres gemas. Un estruendo reverberó por las paredes y surgió una salida. Llegué a las catacumbas de la catedral. Al tocar una estatua que colgaba de la pared el fondo norte apareció el sistema de protección. Compuse una figura cuya parte superior era un semicírculo atravesado por tres líneas y la inferior otro semicírculo, pero con una sola recta. Tras tocar el cristal, algo se abrió hacia el sur. Por todo el laberinto recogí un total de ocho pesadas piedras –una de ellas estaba bastante escondida en la celda de descanso, en la parte superior derecha–. Usé la vagoneta que estaba al norte con todas ellas. La empujé, y por el peso de las piedras se precipitó hacia el muro sur, que quedó destrozado por el impacto.

Un sonido que heló la sangre de mis venas salió del agujero pero no me acobardé y me metí por el mismo. Caminando hacia la izquierda y luego subiendo por unas escalinatas llegué a una capilla en la que restos de origen desconocido estaban esparcidos por el suelo. Descendí por el pequeño agujero que había a mi derecha. Para mi sorpresa, fui a caer al metro. Fui hacia el norte baje las escalerillas para bajar del andén al túnel y me detuve cuando oí una sobrecogedora risa que provenía de un agujero que había en el muro de la parte izquierda. Sólo de la garganta de un psicópata como Beckett podía salir un sonido tan desgarrador. Había llegado el momento de la verdad. Entré. Allí estaba Beckett, una enorme masa de músculos agrandada a base de matar. Volvió a reír. Me contó una historia que me dejó casi inmóvil, pues parecía cierta, hasta que reaccioné al oír "ahora llega tu final". Salí corriendo hacia el túnel, podía notar su fétido aliento en mi nuca. Me quedé paralizado contra la pared del túnel y justo cuando Beckett se abalanzaba sobre mí, un tren, lo arrolló.

El rojo de su sangre empapó la madera de las juntas de las vías. Por última vez, absorbí la energía de mi víctima final. Mi mente se nubló, pero entre las brumas del pensamiento alcancé a distinguir la cara de Monk. Por fin podía ver sus ojos. Me asusté, al verle la cara supe con certeza que ocultaba algo. Si, me dijo que el bien había triunfado, que la Tela de Sueños estaba intacta y que hombres del bien dirigían la humanidad. Pero su mirada, su expresión, su voz, escondían algo. Tuve consciencia de mi mismo cuando varios policías me apuntaban. Amenazaron con dispararme si no soltaba el arma que inexplicablemente empuñaba mi mano. Intente arrojarla, pero estaba paralizado. Vi cientos de resplandores y sentí que las frías balas se calentaban al entrar en mi cuerpo. Tendido sobre el asfalto supe que Beckett me dijo la verdad. Su fin había supuesto el mío. La Tela de Sueños no podía permitir que un mortal con la fuerza que yo había adquirido viviera sobre la faz de la Tierra y por eso planearon mi muerte terrenal, humana, y ahora vivo sobrehumanamente en la Tela de Sueños. Ya no soy Ryan, sino un ente sin forma material-biológica. Pero me vengaré, juro que me vengaré.

E.R.F.

HEXX — PC

```
20 REM Cargador de HEXX                  J. P. S.   CORDOBA '94
50 N$="CHEXX": NB=160: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
60 CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$, SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$,Z,1): B2$=MID$(L$,Z+1,1): Z=Z+2:A1=ASC(B1$):A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS: PRINT "ERROR EN LINEA DATA "; W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabará en disco. PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O", #1, N$+".COM", NB
230 PRINT #1, COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego.
Conseguirás"+CHR$(13)+"puntos vitales infinitos."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB6590EB5D90FA1E558BEC8E5E06813EC0808B47", 2655
64001 DATA "7549C706C080C747C706C2800411C606C48000C7", 2260
64002 DATA "06C580C747C706C7800611C606C98000C706CA80", 2224
64003 DATA "C747C706CC800811C606CE8000C706CF80C747C7", 2379
64004 DATA "06D1800A11C606D38000C606D480C35D1FFBEA00", 2261
64005 DATA "000000FA1E50535129C98ED9A184008B1E86000E", 1735
64006 DATA "1FA36301891E650129C98ED9C70684000601 8C0E", 1662
64007 DATA "8600BA6701595B581FFBCD270000000000000000", 1218
```

RAPTOR — PC

```
REM * CARGADOR "RAPTOR V1.0 (REG)" (PC/QBasic) - T. V.
REM         ATENCION: este cargador modificará el fichero
RAP.EXE
REM
CLS : ON ERROR GOTO FALLO: DEF FNS = (UCASE$(V$) = "S")
OPEN "I", 1, "RAP.EXE": OPEN "B", 2, "RAP.EXE": GET 2,
396538, V&
IF V& = &H302E3156 THEN
INPUT "DINERO INFINITO (S/N) "; V$
IF FNS THEN V1% = &HEB: V2% = &H4EB ELSE V1% = &H1A77: V2% = &H529
PUT 2, 248644, V1%: PUT 2, 248666, V2%
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) "; V$
IF FNS THEN V1% = &HEB ELSE V1% = &HF529
PUT 2, 249320, V1%
PRINT "OK. Modificaciones efecutadas. Ejecuta el programa
normalmente."
ELSE
PRINT "El fichero RAP.EXE no parece ser de la versión 1.0
registrada!!"
PRINT "Lo siento, no puedo efectuar las modificaciones."
END IF: CLOSE : END
FALLO:
PRINT "No se ha podido abrir el fichero RAP.EXE!!"
PRINT "Ejecuta el cargador desde el directorio donde está
instalado RAPTOR."
END
```

NOTA: EJECUTAR CON QBASIC



JURASSIC PARK (PC)

¿Qué haces tú aquí? / una gaviota en Madrid... ¡pero que canción más bonita, madre! Que no os suena de nada, decís. Bueno, uno tampoco está para crear una cultura musical. Uno está para poner trucos. Los que nos manda gente como "Ultima Fan", también conocido por el alias de Stephen Snart Albar (...¿qué haces tú aquí? / un colega inglés en Jerez...). Nuestro británico amiguete nos somete a un acoso total con una lista de trucos que no nos cabrían ni aunque le dedicáramos la revista entera a él solito -no seas egoísta ni acaparador, Stephen, que los demás también tienen derecho-. Aparte de comentarnos que ya se sabía el truco del "WOLF 3D" del número 79, porque es inglés (¡¿?! Acláranos eso, majete. ¿Influye el lugar de nacimiento en el talento sobre los trucos? ¿Acaso Shakespeare dejó un legado secreto de trucos, y nosotros sin enterarnos y con estos pelos? ¿Qué ocurre en las islas?), nos ofrece jugosos y suculentos bocados para digerir con más facilidad programillas tan puñeteros... perdón, perdón, ha sido un lapsus, queríamos decir difíciles, eso; tan difíciles como "Jurassic Park". Pues va el amigo Stephen, y nos da todos los códigos. Pero mucho ojo, que hay que ser algo habilidoso durante una fase.

B14A5 XXX
3B5FB XXX
0377D XXX
0179D XXX
607AF XXX
EB8FD XXX
8B8FF XXX
AB901 XXX
4B903 XXX








Sí, las equis son los más peliagudo, porque son tres dígitos que varían según el ordenador en que juguemos. Solución: acabarse la primera fase, descubrirlos, e introducirlos, ya normalmente, con cualquiera de los restantes códigos. El que algo quiere, algo le cuesta, listillos.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER (PC)

Por favor, si entre el público hay alguien de ciencias que levante el dedito. Así, muy bien. ¡Usted mismo! Vamos a ver, que esta es una pregunta de nota: ¿Sabe quiénes eran Leibnitz y Newton? ¿Sabe por qué anduvieron a la gresca durante años? Sí señor, listo el chaval, ¿eh? Se nota que has aprovechado los dineros con que tus padres te costearon los estudios, no como algunos que hemos sido unos vagos recalcitrantes durante toda nuestra vidorra. Pues eso, que ambos descubrieron a la vez el cálculo infinitesimal, y cada uno acusaba al otro de haber sido un espía asqueroso y nauseabundo, hijo de una camella enferma. Bien, ¿nos ha dado la locura? ¿Estamos haciendo un curso de cálculo por correspondencia? ¿El frío nos ha congelado las neuronas? ¡Norl! Leed, y enteraos.



Lo primero es decir el truco en cuestión, para el juego en cuestión, o sea, el "FIFA Soccer" de PC. ¿Cuál es el truco? Menos preguntar y más leer.

Si tenéis delante un portero de esos que es una auténtica máquina, y no hay cristo que le meta un gol ni aunque se eche una siesta bajo los palos, hay que hacer esto. Cuando realice una parada, y vaya a sacar golpeando el balón con el pie, os colocáis justo, justo delante de él. Casi pegados. Como si fuera vuestra novia un sábado por la noche cualquiera, vamos. El muy patán dará una patadita, el balón rebotará en nuestro delantero, la portería se quedará vacía y si no metéis el gol más vale que os dediquéis a la cría de chirlas leonadas, porque el Señor no os habrá llamado por el camino del fútbol.

Y ahora viene lo bueno. La autoría de semejante descubrimiento se la atribuyen dos personajes conocidos como Daniel Agar, "el jerezano", y Joaquín A. Dorado, "el cordobés". ¿A quién creemos? ¿Alguno se ha pasado de listo? ¿Espionaje truqueril? ¿Por qué hacemos hoy tantas preguntas? ¿Existe el premio nobel de los trucos? Pues alguien no se lo va a llevar, por espabilado.



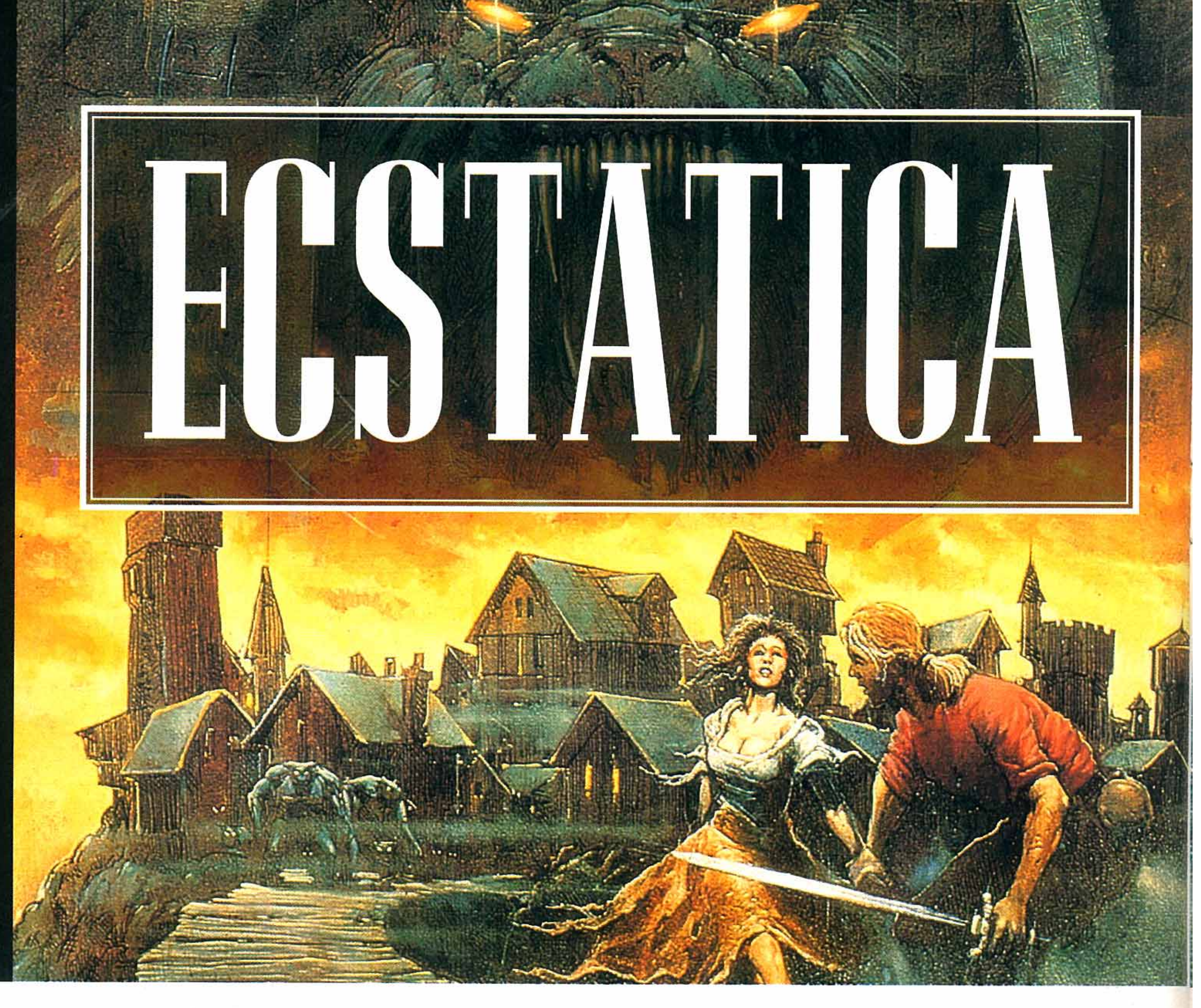
REBEL ASSAULT (PC CD ROM)

¡Vaya por Dios! Cerrando el número del mes pasado y que nos llega un fax desesperado pidiendo ayuda. ¿Te das cuen? Y a nosotros que no nos da tiempo a meter el fistro de truco porque ya estábamos en imprenta. ¡Cobarde!

Pero no nos habíamos olvidado del torpedo de Jorge F. de Cabo, barcelonés él, ni de su angustioso grito de socorro. ¿Lo ves, J.F.?, más vale tarde que nunca (si cuela, cuela). Así que, le decimos muy serios a este hombre, aquí tienes -sí, los demás también, que no somos egoístas- los ansiados passwords para el "Rebel Assault", en su versión PC CD ROM -que no, que los trucos de una versión rara vez funcionan para otra, así que olvídate de los de Mega CD-:

NIVEL FÁCIL:	FALCON-ANOAT-YUZZEM-BRIGIA
NIVEL MEDIO:	BIGGS-KAIBURR-MYNOCK-DAGOBAH
NIVEL DIFÍCIL:	ACKBAR-FORNAX-BESPIN-KESSEL

Notaréis -ya sabemos que sois tremendamente astutos- que nos hemos comido la clave de la fase final, es decir, de lo que sale al acabarse el juego. ¿Por qué? Porque somos unos torpedos y unos pecadores, y además, si no, el juego no tendría ninguna gracia. ¡Cobardes!



ECSTATICA

Llevaba varios días viajando por esas hermosas tierras del norte cuando, al atardecer de una jornada particularmente larga y dura, llegué a las afueras de un pueblo y decidí bajar del caballo para beber algo de agua y permitir que el animal descansara. Pero entonces me di cuenta de que mi cantimplora estaba vacía y, sabiendo que no podría llegar sin agua hasta la posada más próxima, crucé el puente de madera que llegaba hasta el pueblo decidido a pedir agua a alguno de sus habitantes.

Pero nada más pisar las calles del pueblo me di cuenta de que había algo extraño en aquel lugar. No se veía ni un alma por las calles, no se escuchaban voces de niños jugando o mujeres preparando la comida, un opresivo silencio rodeaba los caminos desiertos y algunos edificios mostraban puertas rotas y rastros de extrañas inscripciones. Asustado intenté dar vuelta atrás, pero el puente se hundió poco antes de que pudiera cruzarlo dejando ante mis pies un precipicio imposible de atravesar.

Tomé la primera calle a la derecha y entré en un edificio que, por el cartel colocado sobre la puerta, parecía ser una taberna y dentro tuve la primera prueba de que algo maligno y sobrenatural dominaba ese pueblo deshabitado: un dragón verde atacaba un hombre que se defendía a duras penas con una rudimentaria arma. Afortunadamente el monstruo desapareció al acercarme al lugar de la lucha y, después de recoger el arma, me acerqué a la víctima para intentar ayudarle. Enseguida descubrí que el hombre había bebido varias copas de más pero, ante su insistencia para que le llevara a cierto edificio, lo cargué sobre mis hombros y siguiendo sus indicaciones entré en la primera casa del pueblo.

La casa parecía haber sido tiempo atrás una tienda y, después de cruzar un vestíbulo en el que un hombre moribundo se debatía de dolor sobre el suelo, llegamos a una nueva sala llena de barriles de vino.

Entre trago y trago el hombre al que había salvado la vida me reveló que el pueblo se llamaba Tirich y que desde hace tiempo sus habitantes habían construido un círculo de piedras en el que adoraban a numerosos dioses y que la más importante de sus ceremonias, que se celebraba en primavera, era supervisada por una mujer llamada la "dama del lago". Los magos del pueblo habían conseguido aprisionar a los demonios de esas tierras en el interior del círculo, pero una doncella al servicio del hechicero del castillo había vuelto a liberarlos.

Afortunadamente, el monstruo desapareció al acercarme al lugar de la lucha y, después de coger el arma, me acerqué a la víctima para ayudarle.

Sin comprender bien las palabras del borracho salí a la calle recogiendo antes el cuchillo del moribundo. Pero en mi exploración del pueblo descubrí nuevas criaturas que no procedían de este mundo. Los pequeños duendecillos armados con tridentes, la araña gigante y el dragón azul eran vulnerables a mis puños o mis armas y podían ser destruidos, pero pronto descubrí un monstruo de enorme resistencia que en varias ocasiones me golpeó hasta dejarme sin sentido para abandonarme colgado de pies o manos en los lugares más inverosímiles. Incluso los duendecillos consiguieron derrotarme en una ocasión y arrastrarme hasta su guarida subterránea, pero me liberé y regresé al exterior.

En una de las casas del pueblo conseguí esquivar los golpes de un monstruo borracho que dormitaba junto a la chimenea y subir las escaleras que conducían al primer piso. Allí encontré dos objetos, un osito de peluche y un libro que resultó ser un diario de la doncella de la que me había hablado el borracho.

El diario cubría un periodo de varios meses. La narración comenzaba explicando que la joven había conseguido robar un libro de magia a su amo, el hechicero del castillo, y que sus conjuros habían invocado a un poderoso demonio en el círculo de piedras.

En las primeras páginas la joven parecía estar entusiasmada con lo que ella llamaba sus "experimentos", que había continuado en las mazmorras para poder trabajar con tranquilidad, sin que le importara el recelo de los hombres del pueblo. Hablaba también del odio que sentía hacia el cura y su amistad con cierto caballero, pero al final del diario sus sensaciones parecían ser muy distintas. Comenzaba a detestar al demonio que había invocado y había decidido librarse de él cuando tuviera el suficiente poder, pero en las últimas líneas reconocía con mano temblorosa que el demonio que ella mismo había traído había comenzado a poseerla.

UNA FÓRMULA MAGICA

Impresionado por las palabras que acababa de leer dejé el diario en su sitio y entré en una pequeña habitación en la que había dos instrumentos de alquimia y un libro abierto en el que se podía ver con claridad una fórmula mágica cuyos ingredientes eran una flor roja, un palo de madera y una planta de hojas verdes.

Regresé a las calles del pueblo y entré en el establo, el edificio de grandes puertas abiertas situado en la plaza principal, donde dejé caer el osito de peluche e inmediatamente



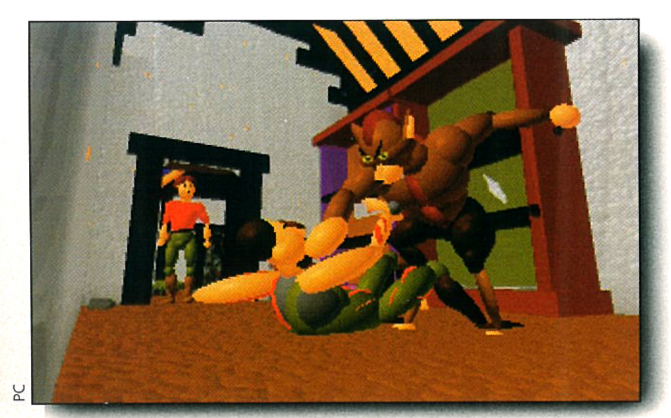
Al borde del abismo y aparentemente sin salvación de una muerte segura. Y con monstruo esperando arriba. ¿Se salvará?



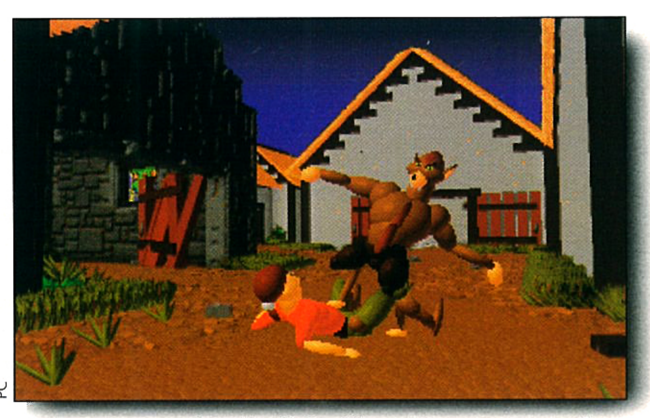
El monasterio de los frailes será el único lugar en que encontremos seres humanos en el juego..., por lo menos seres humanos vivos.



El gigantesco martillo que blande éste malvado se acerca amenazadoramente hacia la cara de nuestro héroe que intenta evitarlo.


PC

Ayudar al infortunado hombre sería un buen acto de caridad, pero procurad no perder vuestra única vida en el intento.


PC

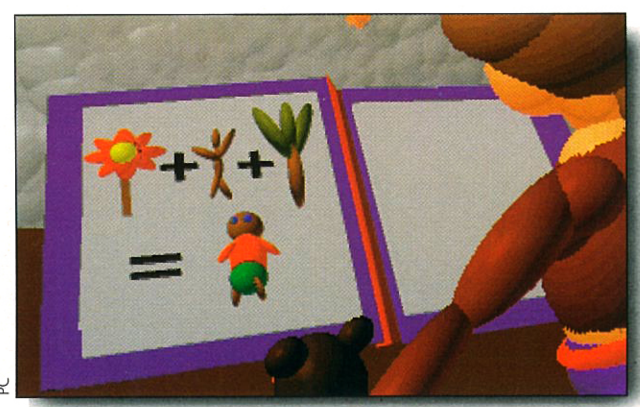
En la primera exploración de la aldea nos encontraremos sin comerlo ni beberlo con sorpresas tan poco agradables como ésta


PC

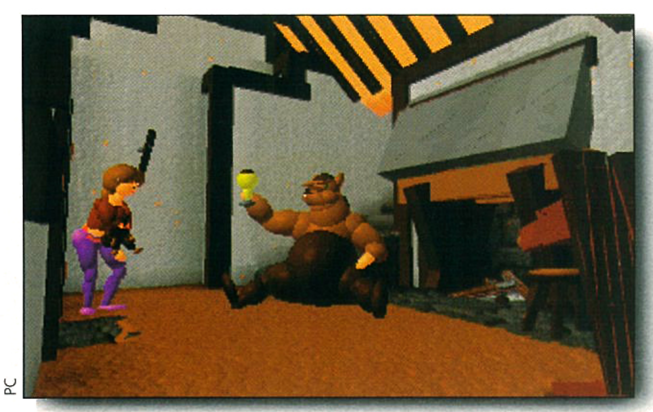
Este es el resultado de la pelea con el monstruo de la imagen anterior, aunque con un poco de habilidad podremos liberarnos.


PC

En la habitación hay varios objetos de vital importancia para culminar la aventura; uno de ellos es el oso que lleva la mujer.


PC

La formula es muy clara, y sólo nos hará falta ser un poco observadores para encontrar los ingredientes que necesitamos.


PC

El monstruo que aquí vemos sería un enemigo de mayor entidad en el caso de que no estuviera completamente borracho.

UNA PESADILLA MORTAL

una niña que hasta entonces había permanecido en la parte superior del establo bajó al suelo para recogerlo. Asombrado al tener por primera vez contacto con una persona aparentemente normal, descubrí que la niña no parecía ser consciente de la tragedia que había asolado el pueblo. Mientras jugaba me guió hasta la iglesia y una vez allí me llevó hasta una cripta subterránea. La niña continuó caminando a través de una abertura en el muro que era pequeña para mí y allí tuve que separarme de ella, pero antes movió un resorte en una de las armaduras para abrir la puerta de la siguiente sala.

Abandoné de momento la iglesia, pero antes tuve la ocasión de descubrir que en el campanario había un sacerdote que no me permitió acercarme a él acusándome de ser uno de los demonios que habían destruido el pueblo. En la planta baja de la iglesia había una biblia y un palo de madera idéntico al que había visto dibujado en la fórmula mágica, así que volví a la habitación de la fórmula e introduje el palo en el recipiente de la derecha.

Investigando en el resto de los edificios encontré una casa en la que había una espada y una armadura colgada de la pared, y en otro edificio, al intentar coger un cuchillo sobre una mesa de madera, me llevé un susto al ver que la mesa cobraba vida propia y me atacaba. Y tomando los caminos que salían de la parte trasera del pueblo descubrí el círculo de piedras del que tanto había oído hablar, encontré un lago de aguas cristalinas y un castillo en lo alto de la colina.

Pero antes de explorar detenidamente estos lugares tomé un nuevo camino y llegué ante los muros de lo que parecía ser un monasterio. Las puertas estaban cerradas pero tuve la ocurrencia de leer al azar un pasaje de la biblia y uno de los monjes, desde lo alto de los muros, me dio la bienvenida y abrió las puertas para que pudiera entrar.

Los monjes del monasterio me explicaron que dentro de esos muros estaría a salvo ya que las criaturas malignas no se atrevían a entrar en un lugar sagrado. Me previnieron acerca del hechicero del castillo y en particular sobre su doncella ya que según ellos era la causante de todos los males que asolaban Tirich. En el interior del monasterio encontré dos monjes que adoraban una reliquia que de momento preferí no tocar y en la biblioteca otro monje me dio largas explicaciones sobre tres de los libros de las estanterías. En uno de los rincones de la biblioteca había un agujero que conducía a unas catacumbas subterráneas pero decidí no explorarlas de momento y regresar al pueblo. En el camino encontré la flor roja que pedía la fórmula mágica.

Tanto los pequeños duendecillos armados con tridentes, la araña gigante y el dragón azul eran vulnerables a mis puños o a mis armas

Descubrí varias plantas en la alacena de la tienda, donde el borracho seguía durmiendo la mona junto a los barriles de vino, y con la flor y la planta en mi poder regresé a la habitación de la fórmula donde introduje los dos nuevos ingredientes. El aparato de alquimia se puso en marcha y destiló una poción que me convirtió repentinamente en una pequeña ardilla.

Tardé unos segundos en acostumbrarme a mi nuevo estado y a mis lentos movimientos, pero descubrí que podía moverme más rápidamente si lo hacía a saltos. Deduje que la única utilidad que podía tener mi nueva situación era que ahora era lo suficientemente pequeño como para atravesar el hueco por donde se marchó la niña y me dirigí por tanto hacia la cripta de la iglesia, atravesando las calles lo más rápidamente posible para evitar ser capturado por cualquier enemigo.

Me encontraba en una red de túneles y apenas había caminado unos cuantos pasos cuando recuperé mi estado normal. Después de encontrar un túnel largo y estrecho y unas escaleras decidí recorrer el túnel hasta alcanzar unas escaleras que me condujeron hasta la biblioteca del monasterio. Ahora era el momento de robar la reliquia situada a los pies del crucifijo y escapar rápidamente por el agujero de la biblioteca evitando las iras de los monjes que, enfurecidos por haber osado tocar la reliquia sagrada, habían cerrado inmediatamente las puertas del monasterio.

De nuevo en los túneles subí las escaleras que había visto antes y llegué a la habitación de un caballero miedoso que, aterrorizado ante mi presencia, abandonó su espada rogándome que le perdonara la vida.

LA DAMA DEL LAGO

Recogí la espada, regresé al pueblo bajando las escaleras que salían de la habitación del caballero y me dirigí al lago, situado entre el castillo y el círculo de pie- →


PC

Aunque el minotauro se esfuerce en montarnos una emboscada lo único que conseguirá será saborear el extremo de nuestra maza.


PC

No hay que pensar que todos los paisajes van a ser tan espectaculares como éste: los hay que lo son mucho más.


PC

Es evidente que algo falla cuando tratamos de entrar al castillo, ¿o quizás es que los engranajes de la verja están estropeados?

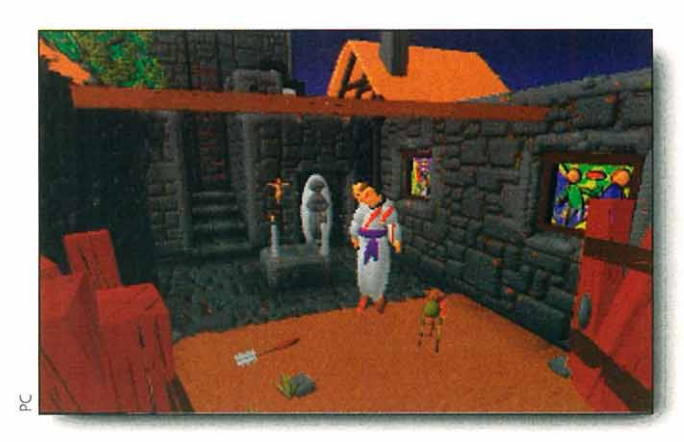


PC



PC

Uno de los objetivos más importantes del juego está ya logrado: nos hemos convertido en una ardilla.



PC



PC

Lo tétrico y misterioso de los escenarios del juego queda patente en éstas dos imágenes.

dras. Subí a la losa situada junto al borde del lago y arrojé la espada del caballero a las aguas, momento en el que una bellísima mujer que no podía ser otra que la "dama del lago" emergió de las profundidades con la espada en la mano y se acercó a mí.

Sobrecogido por su presencia me arrodillé a sus pies y la dama colocó la espada sobre mi hombro para nombrarme caballero de Tirich y rogarme que me convirtiera en su campeón y salvara el pueblo de los demonios.

Ahora que ya era un caballero me dirigí al castillo y el hechicero me recibió amablemente. Me explicó que efectivamente su doncella le había robado uno de sus libros de magia para invocar un poderoso demonio, pero la joven carecía de la suficiente fuerza y experiencia y el demonio que ella misma había traído consiguió poseerla y ocultarse en las mazmorras del castillo. Pero antes de intentar rescatarla debía explorar la torre del castillo para buscar información.

Una vez en la torre subí las escaleras que conducían a la parte superior y encontré sobre una mesa una fórmula mágica parecida a la primera que explicaba que debía utilizar la reliquia y un libro de magia en el círculo de piedras para obtener un hechizo. Volví a bajar pero esta vez no regresé a la habitación del hechicero sino que seguí bajando escaleras hasta llegar a la parte baja de la torre.

Después de evitar los golpes de una estatua que pretendía impedirme el paso llegué a una amplia sala donde fui atacado por dos guerreros invisibles armados con espadas y escudos. Conseguí deshacerme de ellos después de una larga lucha y llegué a una nueva sala donde, evitando el aliento de fuego de un dragón esculpido en la pared de roca y el contacto mortal de dos lanzas que atravesaban a quien pisara los resortes que las activaban, conseguí bajar unas nuevas escaleras.

Varias puertas se abrían a mi alrededor. Lo primero que hice fui dirigirme a una especie de estrecho pozo central en el que encontré dos grandes ataudes. Uno contenía un esqueleto que comenzó a atacarme al quedar libre de su encierro pero en el otro encontré una armadura que no dudé en ponerme inmediatamente.

Fui sorprendido por un impresionante carcelero que logró abatirme y encadenarme a los grilletes de una húmeda celda, pero como en otras ocasiones conseguí liberarme, engañar al carcelero para que abriera la puerta de la celda y acabar tanto con él como con su compañero.

Me quedaban todavía dos accesos por explorar. Unas escaleras me condujeron a una especie de harén lleno de hermosas mujeres pero continué mi camino bajando una nueva serie de escalinatas hasta llegar a una gran sala en cuyo extremo había un esqueleto sentado en un trono. Pero antes de que pudiera llegar hasta él fui atacado por un enemigo que tomó una apariencia idéntica a la mía, así que tuve que luchar con él hasta abatirle. El esqueleto del trono, un antiguo rey que parecía despertar de un largo sueño, me reconoció como uno de sus caballeros y me dio su bendición.

En una de las casas del pueblo conseguí esquivar los golpes de un monstruo borracho que dormitaba junto a la chimenea, y subir al primer piso.

Regresé al nivel de los ataudes y entré por la última puerta que me quedaba por explorar. Encontré el libro de magia que había robado la desventurada joven sobre un atril y una curiosa criatura que me explicó que la entrada a las mazmorras del castillo se encontraba frente a mí, atravesando una puerta que había permanecido cerrada hasta conseguir la bendición real.

EL COMBATE FINAL

Me encontraba muy cerca del combate definitivo, pero antes tenía que hacerme con el hechizo que me permitiría luchar en igualdad de condiciones con tan peligroso enemigo. Así que abandoné la torre, salí del castillo a través de la habitación del hechicero y me dirigí al círculo de piedras. Colocando la reliquia y el libro de magia sobre la estrella situada en el centro del círculo se desencadenó un extraño fenómeno que transformó la apariencia del libro y cargó la reliquia de energía.

Ahora era el momento de regresar a las mazmorras, a las que podía llegar tanto a través de la habitación en la que había encontrado el libro como desde la cripta de la iglesia atravesando la habitación llena de esqueletos que se encontraba detrás de la puerta que me había abierto la niña. Bajé los escalones hasta el fondo de la gigantesca sala y una especie de altar emergió repentinamente del suelo sobre el que levitaba Ecstatica, la joven que había cometido la imprudencia de invocar a un demonio utilizando unos poderes que apenas conocía y mucho menos dominaba.

El demonio que poseía el cuerpo de la joven se materializó en forma de esfera y comenzó a hablar. Dijo que llevaba tiempo esperando mi llegada y que me invitaba a sentarme a una mesa cercana para hablar de asuntos importantes. Así lo hice y el malvado demonio se reveló en su verdadera y espantosa forma, mostrándose en todo su poder y maldad.

El demonio habló con altivez y desprecio, proclamó ser perfecto e invulnerable y me ofreció toda una vida de placeres a cambio del hueso que llevaba en una de mis manos. Pero me extrañó que una criatura que decía ser indestructible mostrara tanto recelo por tan inofensivo objeto y me negué a aceptar el trato. Furioso, el demonio se convirtió en un gigantesco dragón y comenzó a atacarme a la vez que dos grandes estatuas bloqueaban las escaleras de la sala impidiéndome la huida. Pero el ceremonial realizado en el círculo de piedras había convertido la reliquia en un poderoso instrumento para lanzar hechizos y, después de un largo y angustioso combate, el orgulloso demonio fue derrotado y devuelto al lugar del que nunca debió salir.

Desaparecido el demonio la diabólica posesión se desvaneció y Ecstatica despertó de su sueño. La gratitud de su mirada y el calor de su abrazo me demostraron que estaba firmemente arrepentida de los desastres que había provocado y que nunca más iba a experimentar con artes mágicas que no dominaba. Ya nada quedaba en Tirich que la retuviera así que Ecstatica decidió acompañarme durante el resto de mi viaje. Todas las penalidades sufridas en esta aventura de pesadilla habían merecido la pena porque me habían traído el amor.

P.R.L.

Entrevista con un elipsoide

De vez en cuando aparecen en el monitor de nuestro humilde ordenador juegos que nos dejan con la boca abierta ante la calidad, imaginación y trabajo de programación que despliegan. Y «Ecstatica» maravilla desde el primer momento en que lo ves: las formas redondeadas que tienen los personajes cautivan al jugador y al observador, al igual que los decorados tridimensionales por los que discurre la aventura. Y más que aventura a secas deberíamos decir aventura con mayúsculas ya que la ambientación, intriga y tensión conseguidas son francamente buenas. Uno se siente transportado dentro de la acción que se desarrolla a pantalla completa, sin estorbos, sin inventarios ni menús: todo lo que vemos es todo lo que hay. Sólo aventura.

Y cuando hablamos a las gentes y las gentes nos contestan nos maravillamos aún más: voces digitalizadas y sonidos ambiente no podían faltar para acabar de redondear la ya de por si buena impresión. Y entonces nos damos una vuelta por la aldea perdida y nos vamos impregnando de la magia y el horror del argumento, una historia de pesadilla, a través de evidencias que encontramos por doquier: casas derruidas, cadáveres y monstruos sobrenaturales.

Y el enemigo se nos echa encima y tras ardua lucha cae al suelo; peleamos bravamente como si un combate de boxeo –gráficamente– se tratase. Golpes perfectamente ejecutados y movimientos sincronizados como colofón a ver morder el polvo al monstruo antes con vida. Y tras un enemigo nos sorprende otro, más extraño aún y en el momento menos esperado: de miedo, en serio. Y por si fuera poco los decorados nos inducen a dejarnos llevar por su misterio, tal es su perfección y las distintas vistas que de ellos se nos ofrecen no nos dejan obviar ni un sólo detalle.

Y, cuando por fin, con las manos cansadas y doloridas de la lucha, nos relajamos para ver el final del juego, nos asalta la sensación inmejorable de haber pasado un rato muy entretenido, unida a la certeza de haber disfrutado de un gran juego, aunque con un poco de pena por lo corto que nos ha parecido habiéndonos costado tanto acabarlo. Sacamos el CD de su habitáculo y apagamos el ordenador, no sin pensar si nos habremos dejado algo por ver..., para volverlo a encender rápidamente, y vuelta a empezar.

C.S.G.

92

ORIGINALIDAD	88
GRÁFICOS	91
ADICCIÓN	90
SONIDO	91
DIFICULTAD	89
ANIMACIÓN	90

Lo mejor es la nueva concepción de representación tridimensional de un juego mediante los elipsoides.

Los angulos muertos que el juego deja, pero que resultan inevitables en un entorno tridimensional con distintas vistas.

Ganadores del concurso Inferno

Esta es una muestra de las "diabólicas" creaciones con la que habéis participado en el "endemoniado" concurso «Inferno». La relación completa de ganadores es la siguiente:

-Primer premiado; Raúl González Fernández (Cantabria)

-Cinco segundos premiados; Antonio De Acuña (Sevilla), Ricardo Lodroño (Valencia), Sergio Vila (Barcelona), Virginia Laguna (Zaragoza), Luis S. Martínez (Murcia)

-Cinco terceros premiados; José A. Bonmartí (Alicante), Jonathan Cuevas (Valencia), David Torres (Córdoba), César Serrano (Madrid) y Vicente Alemany (Alicante).

Enhorabuena a los ganadores y a los restantes concursantes os agradecemos vuestra participación.











1er PREMIO

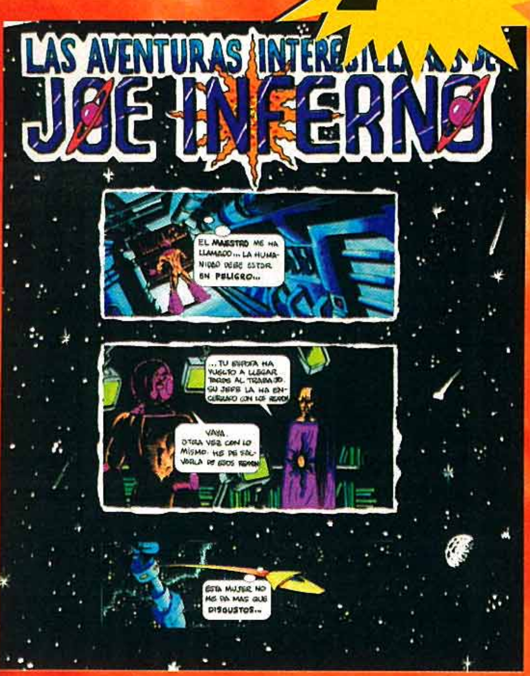
Raúl González Fernández (Reinosa. Cantabria)

Un primer premio compuesto por una cazadora exclusiva «INFERNO», un kit multimedia Discovery CD16 de Creative Labs, –incluye un CD-ROM de doble velocidad, una Sound Blaster 16" y Altavoces Estéreo– y un lote de programas de OCEAN: «Jurassic Park» y «Ryder Cup».



Antonio de Acuña (Sevilla)

2º PREMIO





Ricardo Lodroño (Valencia)

Los cinco segundos clasificados ganarán un kit multimedia Discovery CD16 de Creative Labs y un lote de programas de OCEAN: «Jurassic Park» y «Ryder Cup».



Sergio Vila (Barcelona)

3er PREMIO



David Torres (Córdoba)

Los cinco terceros premiados recibirán una Sound Blaster 16 Value Edition y un lote de programas de OCEAN: «Jurassic Park» y «Ryder Cup».



Jonathan Cuevas (Valencia)








Por Santiago Erice

«¿Hay vida en Marte?» Sangre nueva

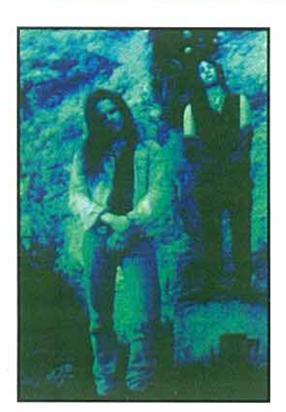




Nunca en este país ha habido tantos conciertos, fanzines, compañías independientes, locales de ensayo o grupos jóvenes como ahora; y, sin embargo, las discográficas establecidas y los medios de comunicación les dan la espalda mientras se lamentan de la supuesta "falta de creatividad" de la música popular española en 1994 (¿será acaso porque todo lo que no sea El Consorcio les suena a ruido?, ¿será porque si la estética se aparta del modelo Víctor y Ana se convierte en políticamente incorrecto?, ¿será porque el punk perdió la batalla y los dinosaurios siguen dominando la tierra?). Aunque sólo sea porque las tres preguntas se responden afirmativamente, no viene mal la edición de un disco como «¿Hay vida en Marte? (Una audaz selección de nuevos grupos)», en donde ocho bandas tienen la oportunidad de mostrar dos temas cada una.

Ahí está el surrealismo punky del grupo de Cartagena Kante Pinrélico, el pop-rock más convencional de Malparaíso, los sonidos sureños de M-Clan, el mestizaje de Nurses, el rock duro adolescente de Cruces de Hierro, el toque más popero y británico de Los Paramecios, el rock and roll stoniano de Manosucias y el "aire Peppers" en inglés de Holiday Fleet. Una recopilación que demuestra que en este país hay mucha gente que no pierde el tiempo con el karaoke de Tele 5.

Séptimo Sentido Entre el Grunge y los Pecos



Que un dúo como Séptimo Sentido sea apoyado a fondo por una multinacional discográfica demuestra por dónde van los tiros comerciales y las modas del momento. Ellos son Joselo Esbri –el rubio, el que canta– y Erich Pahl –el moreno, el de la guitarra–, llevan el pelo largo, visten distinguidamente destartalados de marca, y su físico vuelve loco al sector de las niñas bien de Santander (y pronto al de toda España). Ellos interpretan unas canciones con arreglos oídos en los discos de Nirvana, letras de temática ya ensayada por Los Pecos antes de ir a la mili y melodía sobre-endulzada con sacarina. El grunge ha deslumbrado, "lo alternativo" mola, el rap no chirría y el rock es una nana para bebés llorones.

Eirch y Esbri llevan varios años intentando hacerse oír en los ambientes musicales de Santander. Antes de fundar Séptimo Sentido, el primero formó parte de Wictoria, y el segundo de Acción Suicida, Dantescos o Síndrome de Abstinencia (en cualquier caso con nula repercusión popular y comercial). Ahora la oportunidad de la fama ha llamado a su puerta: las revistas de fans solicitan sus caras y las emisoras radiofónicas más jóvenes emiten sus canciones. El grunge y Los Pecos dejaron de ser líneas paralelas para tornarse en curvas que se enredan.

«Pesadilla antes de Navidad» Los delirios de Tim Burton

Tim Burton es uno de esos geniecillos perversos y simpáticos cuyos delirios son aprovechados por la industria cinematográfica para ganar mucho dinero. Sin ir más lejos, a tan peculiar personaje se deben "Eduardo Manostijeras" y "Batman". También es suyo ese musical fantásticamente animado que se titula «Pesadilla antes de Navidad»: una colección de relatos onírica y perversa para reír y llorar, disfrutar y estremecerse; un mundo mágico que no hubiera sido posible sin la tecnología cibernética y los cuentos de los hermanos Grimm.

Dicen que «Pesadilla antes de Navidad» es capaz de provocar sueños poco agradables en los más pequeños de la casa. Dicen que el cine de Tim Burton es como una caja vacía brillantemente empaquetada. Todo depende del punto de vista. A lo mejor, lo que hay que hacer es quitarse la mentalidad de chupatintas y arriesgarse a soñar: creer que es posible secuestrar a Santa Claus, que la Navidad sin nieve no es Navidad, que la magia existe y que la mentalidad de los adultos es, aparte de otras muchas cosas peores, más aburrida que una carrera de tortugas a cámara lenta.

Loquillo Corazón de poeta



Años y años de rocker, derrochando tupé, enfundado de cuero, engatusando con América, acompañado por Los Trogloditas..., y ahora va y se nos hace cantautor. A José María Sanz, Loquillo, El Loco, Don Loco..., le ha salido su vena POÉTICA (así, con mayúsculas) y ha grabado un disco titulado «La vida por delante». Ha cambiado a Elvis Presley por George Brassens. A las "cabras" por desgastados poemarios. A los marginados de la ciudad por las ratas de biblioteca. A los coches de choque por las tabernas de barrio.

Apoyándose en Gabriel Sopeña, que ha puesto música a la lírica, el "neu de El Clot" interpreta doce poemas escritos por Jaime Gil de Biedma, Octavio Paz, Pedro Salinas, Pablo Neruda o Cesare Pavese, entre otros. A ritmo latino o de jazz, a "lo Pi de la Serra" o a "lo Sinatra", al son del rhythm and blues o a modo de himno combativo, el Loco muestra otra cara de su personalidad y demuestra que en el siglo XX (¿o estamos ya en el XXI?) todo vale, que la CULTURA (también con mayúsculas) se nutre de una mezcla resultona en la que da buen sabor tanto «American Graffitti» como el último Nobel. Dicen los postmodernos de turno que corren malos aires para la poesía, ¿por qué será que los estúpidos siempre se equivocan?

«Juego Mortal» Un asesino muy particular



Los avances tecnológicos crean asesinos cinematográficos muy particulares. La imaginación de los guionistas es fértil y la línea que separa la ciencia de la ficción, cuando de predecir el futuro se trata, es tenue, tal y como demostraron Julio Verne, con acierto, o Isaac Asimov, con abundantes meteduras de pata. En «Juego mortal» el protagonista de la historia es un joven fanático del cine de terror que diseña un videojuego a través del cual asesina a una persona. Y no desvelamos más del argumento para no aguar la fiesta a quien todavía no haya visto el largometraje.

Realidad virtual, ordenadores, fans, música potente, misterio, videojuegos... Un amasijo de elementos muy de actualidad entre los gustos y aficiones de la juventud occidental. Dirigida por John Flynn, «Juego mortal» ha sido interpretada por Edward Furlong, Frank Langella y T. Ryder Smith en sus principales papeles. Una película para ser disfrutada sin prejuicios y con el ánimo de pasar un buen rato que contiene todos los ingredientes para convertirse en un "filme de culto".

Tahúres Zurdos, Rock con ojos de mujer

El rock que practica Tahúres Zurdos tiene ojos de mujer; los de su líder y compositora Aurora Beltrán. Y en su nuevo disco, «La caza», vuelven a salir a la luz los sueños, obsesiones y demonios de la navarra: la ambivalencia de los sentimientos humanos, el amor que redime y purifica, la miseria que nos rodea, la esperanza que nunca se pierde o la música como motor de una vida (la suya). Junto a Aurora, que canta y toca la guitarra, están su hermano Lolo (guitarra), Juan Manuel Ugarte (bajo) y Javier "Puntxes" (batería).



Los orígenes de Tahúres Zurdos habría que buscarlos en Belladona, banda compuesta exclusivamente por mujeres en la que militó Aurora. Fue a finales de 1987 cuando nació el grupo como tal. Una pequeña discográfica vasca, Oihuca, editó su primer mini-elepé y el álbum «Tahúria». Después ficharía por una multinacional y llegaron discos como «Nieve negra», «Árido» o el reciente «La caza». Tahúres Zurdos sigue siendo un grupo de gustos musicales eclécticos; su rock de clara melodía ha encontrado referencias en gente tan dispar como Aerosmith, Neil Young, Bowie o Janis Joplin.



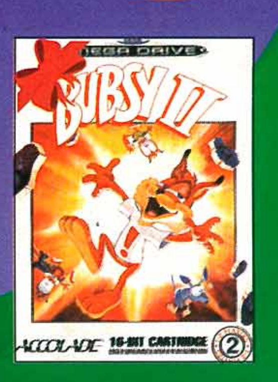
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
91 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/ SABADOS DE 10,30 A 14 h. FAX: (91) 380 34 49
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO O UTILIZA EL CUPON DE PEDIDO
¡OJO! NO DEJES DE MIRAR ESTAS OFERTAS
EXITENCIAS LIMITADAS
OFERTAS PC 3 1/2 OFERTAS
VIDEO
OFERTAS 495
LLEVATE UN PIN GRATIS POR LA COMPRA DE UNA PELICULA MANGA O ANIME. Y SI LA COMPRA ES DE DOS, GRATIS EL VIDEO "ASI SE HIZO AKIRA"
MANGA
ANIME
STRONG
LIBROS DE SOLUCIONES
TOMO 1 - 2995
TOMO 2 - 2995
TOMO 3 - 2995
TOMO 4 - 2995
TOMO 5 - 2995
TOMO 6 - 2995
MEGA DRIVE -14.990-
Master System II -4.990-
GAME GEAR -14.990-
SUPER NINTENDO -14.990-
GAMEBOY -6.990-
DISCOS VIRGENES
Nashua
10 DISCOS 3 1/2 - 995 -
10 DISCOS 3 1/2 HD - 1.500 -
TENEMOS JUEGOS DE SPECTRUM, ATARI PC 5 1/4, AMSTRAD, C-64, MSX a 395 Ptas.
¡CONSULTANOS!
DESCUENTOS ESPECIALES HASTA UN 50% DESCUENTOS ESPECIALES
Respuesta Comercial
Autorización nº 11.641
B.O.C. y T. nº 39
del 19 de Junio de 1.992
NO NECESITA SELLO
A franquear en destino
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
Apartado nº 1.308 F.D.
28080 MADRID


CENTRO MAIL ALICANTE PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98
CENTRO MAIL MADRID Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25
CENTRO MAIL SALAMANCA TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81
CENTRO MAIL MURCIA GONZALEZ ADALID, 14 BAJO MURCIA. TEL: 21 19 66
CENTRO MAIL MADRID CENTRO COMERCIAL "LA RAMBLA DE COSLADA" LOCAL 3. C. HONDURAS, 11. COSLADA
NUEVO CENTRO
CENTRO MAIL BADALONA SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97
CENTRO MAIL MADRID MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79
CENTRO MAIL S.SEBASTIAN AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72
CENTRO MAIL VALENCIA PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37. VALENCIA
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 380 28 92
CENTRO MAIL BARCELONA C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10
CENTRO MAIL MADRID PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. (MADRID) TEL: 617 11 15
CENTRO MAIL TENERIFE SABINO BERTHELOT, 4 SANTA CRUZ DE TENERIFE TEL: 29 12 54
CENTRO MAIL BUENOS AIRES PARANA, 504. TEL: 374 95 38 CODIGO POSTAL C.P. (1017) BUENOS AIRES (ARGENTINA)
CENTRO MAIL BARCELONA C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23
CENTRO MAIL MADRID EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AV. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS TRES CANTOS (MADRID). TEL: 804 08 72
CENTRO MAIL VIGO PLAZA DE LA PRINCESA, 4 VIGO. TEL: 22 09 39
CENTRO MAIL MALLORCA C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 2. LOCAL 9. PALMA DE MALLORCA. TEL: 72 00 71
CENTRO MAIL BILBAO PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73
CENTRO MAIL MADRID AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ MADRID. TEL: 677 90 24
CENTRO MAIL ZARAGOZA CENTRO COM. INDEPENDENCIA PLANTA 1. ZARAGOZA. TEL: 21 82 71
CENTRO MAIL SEVILLA CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. SEVILLA. TEL: 467 52 23
CENTRO MAIL BURGOS AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47
CENTRO MAIL MALAGA C. ALEMANIA, 5 FUENGIROLA (MALAGA) TEL: 58 25 82
CENTRO MAIL ZARAGOZA ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS) ZARAGOZA. TEL: 53 61 56
CENTRO MAIL PAMPLONA C. PINTOR ASARTE, 7 PAMPLONA. TEL: 27 18 06
ATENCION
CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL
SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS
TEL: 380 28 92
¿Ya lo sabes?
Oye, ¿Has visto los descuentos de Mail?
Este mes...
LAS NOVEDADES EN PC Y CD
10%
Ahora las novedades más baratas, todas tienen descuento
DE DESCUENTO
Ven corriendo
No te lo pierdas ...y corre la voz
NOVEDADES
EXTOS CD / PC
AMIGA
IMPORTACION NOVEDADES
A-TRAIN 6995
BURNING RUBBER 5490
CLIFFHANGER 3990
DANGEROUS STREET 5490
F117A 6995
LAST ACTION HERO 3990
PINBALL DREAMS 5150
TORNADO 7990
TOTAL CARNAGE 5990
WINTER OLYMPICS 6990
RISE OF THE ROBOT
MORTAL KOMBAT II
AMIGA 1200
BODY BLOOD GALACTIC 5990
BURNING RUBBER 5490
DANGEROUS STREET 5490
MORPH 5990
PINBALL FANTASIES 5990
OFERTAS NACIONAL
995
7 COLORS • EXTASY
9 LIVES • FLIP IT & MAGNOSE
ARACHNOPHOBIA • GOOFY
ATOMINO • JUDG DREAD
BLOB • KILLERBALL
BUMPYS • MUDS
BUNNY BRICK • PARAGLIDING
CISCO HEAT • PUTTY
CRAZY CAR III • SIMULCRA
CYBERCOM • THE ADVENTURES
DICK TRACY • TINY SKWEKS
DOUBLE BUG • VAXINE
1.495
COOL WORLD
CHICHEN ITZA
CHRISTMAS LEMMING
DARKMAN
D-DAY
ELVIRA (arcade)
HARDINVIN II
LA JUNGLA 2
PACK SIMULATION BEST
PAPER BOY II
PUSH OVER
RACE DRIVIN'
SPOT
THINDER HAWK
WRESTLEMANIA
WWF EUROPEAN
1869
1942
ACES OF THE PACIFIC
ACES OVER EUROPE
AIR COMBAT CLASSIC
ALADDIN
AL QADIM
ALL WORLD OF LEMMINGS
ALONE IN THE DARK 2
AMOREST FIST
ARCADE POOL
BENEATH A STEEL SKY
BLACK SECT
CAMPAING II
CANNON FODDER
CHAOS ENGINE
COLONIZATION
COMANCHE
COOL SPOT
CORRIDOR 7
CRUSADERS DARK SAVANT
DARK LEGIONS
DARK SUN
DAY OF TENTACLE
DAWN PATROL
D-DAY
DELTA V
DESERT STRIKE
DETROIT
DOG FIGHT
DOOM II
DREAMWEB
DUNGEON HACK
EL REY LEON
EMPIRE SOCCER
EVASIVE ACTION
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE
EYE OF THE BEHOLDER III
F-15 III
FIELDS OF GLORY
FIFA SOCCER
FLEET DEFENDER
FLIGHT SIMULATOR 5.0
ESCENARIOS SAN FRANCISCO NEW YORK PARIS WASHINGTON
FREDDY PHARKAS
GABRIEL KNIGHT
GENESIA
GOAL
GOBLINS 3
GREAT NAVAL BATLES II
HAND OF FATE
HEXX
INCA
INCA 2
INDY CAR
INFERNO
INHERIT THE EARTH
INT. SENSIBLE SOCCER
ISHAR III
INT TENNIS OPEN
JURASSIC PARK
KICK OFF III
KING'S QUEST VI
LAND OF LORE
LARRY VI
LAURA BOW
LITIL DIVIL
LORD OF THE REALMS
LOST IN TIME
LOST VIKINGS
MANCHESTER UNITED
METAL & LANCE
MIGHT & MAGIC III
MIGHT & MAGIC IV
MIGHT & MAGIC V
MORTAL KOMBAT
ORION
OVERLORD
PACIFIC STRIKE
PACK THE LORDS OF POWER
PC BASKET 2.0
PC FUTBOL 3.0
PINBALL FANTASIES
PIRATES GOLD
PLANET FOOTBALL
PROJECT X
QUEST FOR GLORY III
QUARANTINE
RALLY
RAVEN LOFT
RETURN OF THE PHANTOM
RETURN TO ZORK
REUNION
REX NEBULAR
RING WORLD
RISE OF THE ROBOT
ROBINSON REQUIEM
RYDER CUP
SABRE TEAM
SAM & MAX
SIMON THE SORCERER
SPACE SIMULATOR
STAR CRUSADER
STRIP POKER
SUBWAR 2050
SUPER QUINIELAS
SYSTEM SHOCK
TANKS
TERMINATOR 2
TFX
THE BLUE & THE GRAY
THE HORDE
THEME PARK
TIE FIGHTER
TRANSPORT TYCOON
TRICK OR TREAT
UFO
ULTIMA VIII
ULTIMATE BODY BLOWS
UNIVERSE
UNNATURAL SELECTION
UNNECES. ROUGHNESS
WALLS OF ROME
WING COM. ARMADA
X WING IMP.PURSUIT
ZOOL 2
CD ROM
7th GUEST - 6990
AEGIS - 11595
BLUE FORCE - 4995
BLOODNET - 9990
BODY COUNT - 6295
BUZZ ALDRIN'S - 8545
CASTLES III - 8490
CD BASKET - 4445
CREATURE SHOCK - 9445
CRIME PATROL - 8995
CRUISE FOR A CORPSE - 3595
CYBERWAR - 10990
CYCLEMANIA - 6295
CYCLONES - 6990
DRAGON LAIR - 6990
DRAGONSPHERE - 5990
DRAGON LORE - 8995
ECSTATICA - 8095
ERICK THE UNREADY - 8995
F 15 III - 4495
F-19 STEALTH FIGHTER - 4995
FALCON GOLD - 9895
HABLEMOS INGLES - 9990
HARPOON - 3095
HARVESTER - 9990
HELL CAB - 7990
HIGH COMMAND - 3450
IDIOMAS MULTIMEDIA ADULTO - 7990
IDIOMAS MULTIMEDIA JUNIOR - 6990
LAWNMOWER MAN - 6990
LITLE BIG ADVENTURE - 7195
LOOM - 4995
LORD OF THE RING - 8995
M1 TANK PLATOON - 4495
MAD DOG MCCREE - 3990
MAD DOG MCCREE II - 4990
MAGIC CARPET - 6295
MEGARACE - 7495
MONKEY ISLAND - 4995
MYST - 7195
NHL HOCKEY 95 - 6295
NOVA STORM - 8990
PATRIOT - 3095
PINBALL DELUXE - 5395
PIRATES! - 4495
PSYCOTRON - 9895
REBEL ASSAULT - 8995
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFE - 4995
SPACE QUEST IV - 2990
STARLORD - 9895
STAR TRECK - 7645
THE JOURNEY MAN PROJECT - 3990
ULTIMATE FOOTBALL - 9895
UNDER A KILLING MONN - 10795
VOYEUR - CONS
WHO SHOT JOHNNY ROCK? - 6990
WING COMMANDER III - 8990
WING OF GLORY - 8990
WOODSTOCK - 8700
WOLF PACK - 8995
XANTH - 6995
X-COM - 7990
ZEPPELIN - 9895
UTILIDADES, APLICACIONES
ARCHITECTURE & CONSTRUCTION 2490
CARICATURAS CLASICAS 1990
COMPUTER ANIM MADNESS 1990
COREL PRO PHOTOS SAMPLER 1990
GUINESS 1994 10795
KODAC PHOTO CD 3490
SING ALONG LOVIN IN THE 60 2990
SING ALONG TOP 80-90 2990
SOUND SENSATIONS 1990
SPACE & ASTRONOMY 3990
SHAREWARE
CD DE LUXE 4 PACK 5990
CICA SEPT 94 2990
CUG AUG 94 2990
GAMEWARE COLLECTION 5990
GNU SEPT 94 4490
MEGA WINDOWS 3 2990
PEGASUS 5.0 4990
SHAREWARE STUDIO IV 2990
SUPER GAMES WIN I 1990
SUPER GAMES WIN II 1990
WINDOWARE 1990
WINDOWS SHAREWARE 1990
WORLD OF GAMES 2990
WORLD OF WINDOWS 2990
JUEGOS
ALONE IN THE DARK 8945
CAPITOL HILL MPC 8990
CIVILIZATION + RAILROAD TYCON 6745
CHESS MASTER 4000 6745
CONSPIRACY 6745
DARK SEED 7175
DRACULA UNLEASHED 8990
DUNGEON DUCK 8995
ESS MEGA 2655
FIFA SOCCER 5995
GOBLINS 2650
GOLGOTA VS MEGALON 1990
GUNSHIP 2000 7495
+ ESCENARIOS 3325
INDIANA JONES 8995
JUTLANDS 9990
LANDS OF LORE 5990
LARRY I 3990
LORD OF MIDNIGHT 3990
MAELSTORM 8995
MIGHT & MAGIC IV Y V 4990
MIGHTY MORPHIN POWER RANGER 9895
OUT POST 6295
PGA 486 TOUR GOLF 5495
PROTOSTAR 3490
PSYCHO KILLER 6990
SHADOW WORLDS 3990
SPACE & ASTRONOMY 8990
SPACE SHUTTLE MPC 5990
STAR CRUSADE 4990
STRIKE COMMANDER I Y II 7095
TOP TEN PACK 5990
WING COMMANDER I / II 5990
WORLD CUP USA 94 5990
ZEPHIR 7195
SOLO PARA ADULTOS
101 SEX POSITIONS PT 1 5490
ALL BEAUTIES 5490
BABY'S GOT BUTT 4490
BLONDE FEVER 4490
BUSTY BABES 2 3490
CANDY SNAKER 3990
CURSE OF CATWOMAN 5490
DANGEROUS BLONDES 2990
DEEP THROAT 5490
DEEP TUSH 4990
DOORS OF PASSION 5490
DREAM GIRLS 5490
DREAM MACHINE 6990
GIRLS ON GIRLS 5990
HIDDEN OBSESSIONS 5990
HOUSE OF DREAMS 3990
INFERNO 3490
KAMASUTRA 4490
LEGENDS OF PORN II 5490
LUST CONECTION 5990
MAN ENOUGH 5990
MASSIVE MELONS 3990
MENAGE A TROIS 5990
NEW WAVE HOOKERS 2 3990
NIGHTWATCH 4990
SENSUOUS GIRLS IN 3D 3990
SEX 3490
SEXIEST WOMEN ON CD 4990
SEYMORE BUTTS 6990
SUPERMODELS EXOTIC 5490
SUPERSTARS OF PORN 5490
TASTE OF EROTICA 3490
VAMPIRE'S KISS 6490
VIRGINS 2 3490
101 ONLY THE BEST GAMES
2.990
TOP TEN PACK
5.990
STREET FIGHTER SERIES
4.990
EXPLOSION 3
4.900
PACK 10 CD-ROM volumen 2 NUEVO
5.990
TREASURE PACK
6.990
World of Flight Simulator
4.990
FLIGHT PACK
6.995
PACK 10 CD-ROM volumen 1 ¡SUPER PRECIO!
4.990
CUENTOS INFANTILES EN ESPAÑOL
5.990
5.990
4.995
TOP 50 GAMES FOR WINDOWS
3.990
PACK ANIVERSARY
8.095
METAMORPH 3
4.990
MORPHOLOGY 101
6.990
TOP 50 GAMES FOR MS-DOS
3.990
POWER UTILITIES
1.990
UTILITIES PLATINUM
1.990
TOOLKITS FOR LINUX
3.490
VR WORKSHOP
6.990
VISTA PRO
13.990
500 FONTS
2.990
CLIP ARTS&FONTS
2.990
4000 ICONS
2.990
How to create
3.990
Animation
3.990
LA EDAD DEL ORO del Pop español
4.445
LA MAQUINA DEL TIEMPO
8.500
GUIA TURISTICA
3.395
PACKS DE SHAREWARE Contienen: • JUEGOS EDUCATIVOS • PROGRAMAS GRAFICOS • CLIPART • BASES DE DATOS • PROCESADORES DE TEXTO • UTILIDADES DOS Y WINDOWS • COMUNICACIONES ...Y muchos más
3.990
3.990
3.990
4.990
3.990
3.990
4.990

"Para el próximo año esperamos dar contigo saltos de alegría"









Feliz Navidad y Próspero Año Nuevo



